

SEPTEMBRE 1998 • 38 F • NUMÉRO 96
URBAN ASSAULT • X-FILES • M.A.X. 2
joystick

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

NUMÉRO 96 • 38 F

www.joystick.fr

joystick

NUMÉRO 96 SEPTEMBRE 1998

VIVEMENT BIENTÔT !

Fallout 2

Homeworld, C&C Tiberian Sun

Prince of Persia 3D

Heretic 2

Outcast...

LA DÉCOIFFE EN 3D

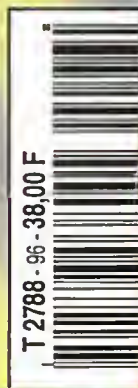
Speed Busters

LA 3D QUI DÉCOIFFE

Rage 128 & Riva TnT

AUJOURD'HUI YOUPI !

X-FILES, URBAN ASSAULT,
TOTAL A. BATTLE TACTICS,
MECH COMMANDER, M.A.X. 2...



NUMÉRO 96 • SEPTEMBRE 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 F8 • SUISSE 11 FS • CANADA 9 95 S • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • REUNION 55 F • MAROC 75 DH



Et le huitième jour, vous cr

DECOUVERTE

DIPLOMATIE



**N° 1 des ventes en Europe. Plus de 300
ANNO 1602 arrive**

www. infog

SUNFLOWERS is a registered trademark and trade name of the SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Lack of special indication does not imply, or indicate that these names and/or Logos are free for use. ANNO 1602 © 1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. All rights to the software, text, graphics, music, illustrations, and handbook, etc., reserved.

ANNO 1602

A la Conquête d'un Nouveau Monde

Créez votre propre monde.

COMMERCE

CONQUETE

1000 exemplaires vendus en Allemagne.
en version française.

frames. com

PC
CD
ROM



SUNFLOWERS
the world of entertainment

LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS
DES JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!

"superbes textures et illuminations"
JOYSTIC

"Un nombre de niveaux incalculable
annonçant une durée de vie hors norme"
PC JEUX

SENTINEL

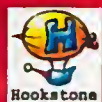
returns

OFFRE EXCLUSIVE FNAC

POUR L'ACHAT DE JEU RECEVEZ LE CD
DES MUSIQUES DE JOHN CARPENTER

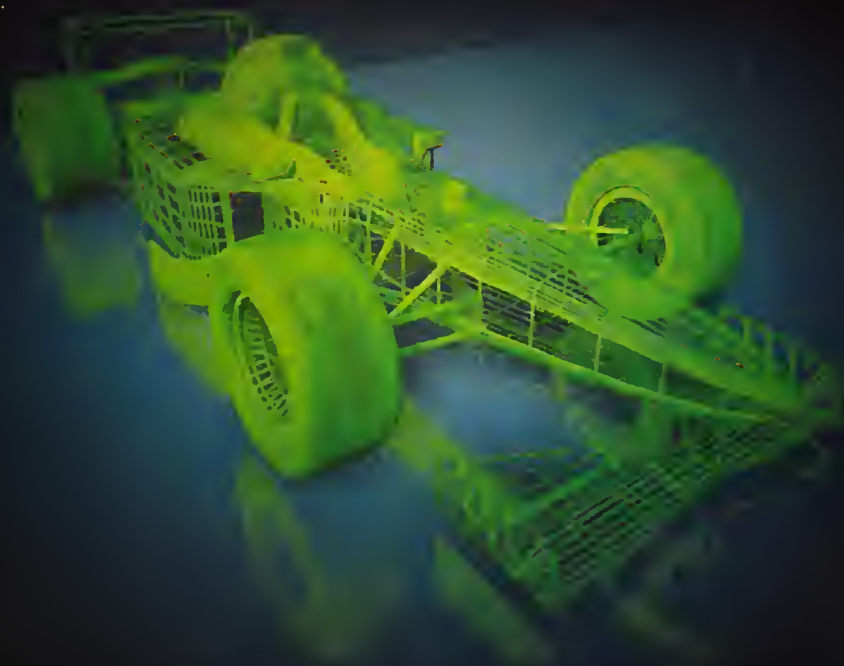
650 NIVEAUX CAPTIVANTS

LE 17 JUILLET SUR PC CD
ET PLAYSTATION



UBI SOFT RÉINVENTE...

LA FORMULE 1 !



F1 Racing

CHAMPION DU MONDE 1997 TOUTES CATÉGORIES

GEN4 : ★★★★★ «Toutes les sensations d'un véritable pilote de course.» **GEN4** d'or Meilleur jeu de course 1998

Joystick : 95 % «La simulation absolument incontournable, un chef-d'œuvre, le top.»

PC Jeux : 93 %

PC Team : 93 %

Auto Hebdo : «De loin la meilleure simulation de F1 jamais réalisée sur PC.»

L'Equipe Magazine : «Jamais un jeu de simulation automobile n'avait touché de si près la réalité.»

Auto Plus : «Personne n'a encore fait mieux en matière de pilotage virtuel [...] c'est le must.»

L'Automobile Magazine : «Le plus évolué et le plus réussi de tous les jeux de simulation de Formule 1.»

Le Monde : «Les circuits des Grands Prix sont reproduits au caillou près !»

Ouest-France : «Des décors d'une qualité photographique.»

Science et Vie : «Une simulation parfaite. Le meilleur jeu de Formule 1 de toute l'histoire de la micro.»



sommaire

Eh bien voilà, nous y sommes. Comme nous l'avions prédit avec une royale exactitude, la fin des vacances est là. La plupart d'entre vous sont super dégoûtés, d'autres, plus idiots, sont pressés d'exhiber fièrement leur bronzage auprès de leurs collègues de travail qui ne manqueront pas de se foutre de leur tronche derrière leur dos. Et puis il y a ceux qui ne sont pas partis et qui se sont copleusement embêtés. Pour eux, la rentrée est une véritable aubaine, une libération, une occasion d'aller se connecter sur Internet sur le compte de leur boîte. Enfin, quoi qu'il en soit, j'espère que tout s'est bien passé pour vous et que vous saurez apprécier l'interface animallère de ce CD.

Lord Casque Noir



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRIMÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (dézipper) ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton «Démarrer» de la barre des tâches, puis cliquez sur «Arrêter». Choisissez l'option «Redémarrer sous DOS».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LDAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton «Quitter» du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si oui, ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\.

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER.

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!

- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.

- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DXS(RN.EXE)).

- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\.

DIRECTX5

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 5.2.

cd-rom n°96



LES DÉMOS EXCLUSIVES

HEART OF DARKNESS

Editeur : Infogrames
Système : Windows 95/98

Développé il y a trois ans et arrivé avec plus de deux ans de retard, Heart of Darkness ne profite pas des technologies d'aujourd'hui. Et pourtant... Rares sont les jeux qui m'ont laissé une telle impression de perfection. Les scènes cinématiques sont incroyables, la musique grandiose et la jouabilité parfaite. Le concept n'est cependant pas nouveau puisque vous devez déplacer un personnage en 2D sur un décor 3D. La nouveauté vient dudit décor 3D qui est ici interactif. Ainsi, le petit Andy se balade sur des pages écrans magnifiques aux moult animations et aux rebondissements multiples. C'est un peu comme l'Odyssée d'Abe (pour ceux qui connaissent), mais en beaucoup plus beau. La démo que l'on vous propose en exclusivité ce mois-ci vous donnera un petit aperçu de la qualité de ce soft au travers d'une intro fabuleuse et d'un premier niveau simple, mais efficace. Bref, c'est vraiment un produit superbe qui, j'en suis sûr, ne manquera pas de vous charmer.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HEART du CD et cliquez sur HOD.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Seules trois touches sont nécessaires : SHIFT, CTRL et ALT accompagnées des touches du curseur servent à effectuer tous les mouvements possibles.

ALT	Saut sur place
Flèche gauche/droite + ALT	Petit saut en avant
Flèche gauche/droite + CTRL	Course
ALT deux fois de suite	Salto
Flèche g/d + ALT deux fois	Salto avant
Flèche g/d + CTRL puis ALT	Grand saut en avant
SHIFT	Tir
Flèches de direction + SHIFT	Tir dans l'une des directions
Flèche bas + SHIFT	Tir à ras du sol

Escalade :

Une fois sur la paroi, se déplacer avec les touches du curseur
Utilisez ALT pour sauter et maintenez la touche appuyée pour vous accrocher



Maxi numero d'été Joystick
52 PAGES de NOUVEAUTÉS
Découvrez les jeux de demain
+ de 38 % de réduction

259F

au lieu de 418 F
soit une économie de 159 F !

+ en cadeau dans chaque numéro un CD-ROM avec des jeux et des utilitaires pour PC.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer sous enveloppe affranchie à Joystick, BP 2, 59718 Lille Cedex 9

OUI, je m'abonne pour 1 en (11 N°) à JOYSTICK, pour 259 F au lieu de 418 F, soit une économie de 159 F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre ST 246

☐ Carte bancaire n°

Expire le :

Signature (parents pour les mineurs) :

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : 19 Sexe : ☐ M ☐ F

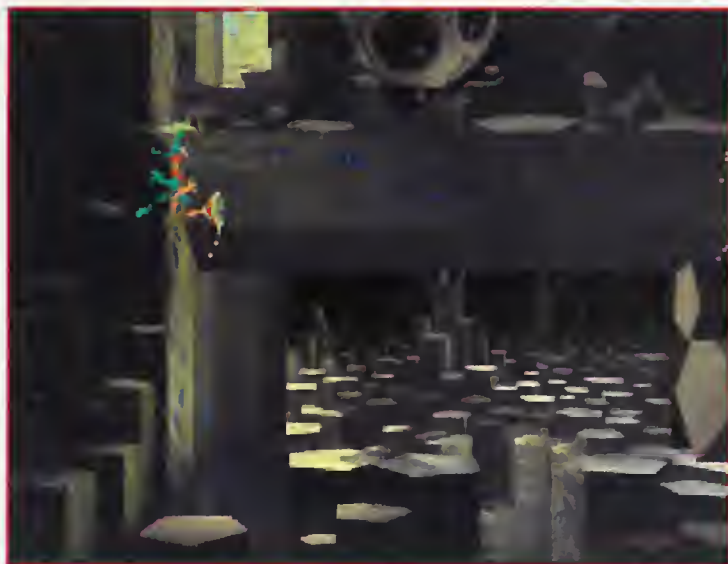
Ordinateur : Pseudo* :

* A créer sur 3615 Joystick avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joystick. Offre valable jusqu'au 30 septembre 1998

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11, 1070 Bruxelles. 1 an (11 N°) : 2 100 FB
N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.

Tarifs étrangers : sur demande au 01 44 89 41 15.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs





LES DÉMOS EXCLUSIVES

GRAND PRIX LEGENDS

Éditeur : Sierra

Système : Windows 95/98 + carte 3Dfx ou Rendillon optionnelle.

Comme vous le savez peut-être, une démo de Grand Prix Legends circule depuis quelques mois sur le Net. Celle que nous vous proposons est une version totalement inédite et plus avancée, bien que non définitive, loin de là. Le code n'est pas encore optimisé et 32 Mo de ram, voire 64 Mo sont vivement conseillés. De même, mieux vaut disposer d'une carte 3Dfx ou Rendition pour en profiter pleinement, la version non accélérée restant encore relativement lente. Toujours est-il que vous pourrez avoir un petit aperçu du produit sur le circuit de Monza dans sa configuration de l'époque. Les voitures n'étant pas aussi perfectionnées que les Formule 1 de maintenant, la conduite s'avère relativement difficile et demande une attention toute particulière. Seules quelques options ont été implémentées dans cette démo et je vous conseille d'attendre le test pour découvrir toutes les possibilités offertes. Ah oui, juste un petit détail, le fichier « Lisezmoi.wri » situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\GPRIX contient les dernières informations sur la démo.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GPRIX et cliquez sur le fichier SETUP.EXE. Sur certaines machines, l'utilisation d'une 3Dfx peut provoquer un blocage au démarrage. Ce problème peut être résolu en désactivant l'attribut de « lecture seule » des fichiers copiés sur le disque dur par le programme d'installation.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5. Une carte 3Dfx ou Rendition est vivement conseillée.

MODE D'EMPLOI :

Vous trouverez toutes les informations nécessaires à l'utilisation de cette démo dans le fichier « Lisezmoi.wri » situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\GPRIX du CD

Le pilotage de la voiture s'effectue via le clavier, un joystick ou un volant. Les touches sont entièrement redéfinissables depuis l'interface du jeu. Vous pourrez donc les changer à votre convenance.

Voici néanmoins la description de quelques touches non redéfinissables :

Pilotage :

Shift-R	Redémarrer
F10	Bascule entre la vue en mode Poursuite (derrière la voiture) et vue depuis l'habitacle

Ralenti :

C	Caméra suivante
Maj-C	Caméra précédente
Touche 7	Remettre au départ
Touche 1	Avance rapide jusqu'à la fin
Touche 5	Lecture /Pause
Touche 4	Retour image par image
Touche 6	Avance image par image
Maj gauche	
+ Touche 4	Retour rapide
Maj gauche	
+ Touche 6	Avance rapide
Touche 8	Ralentit la vitesse de lecture (l'enregistrement doit être en mode Lecture)
Touche Suppr	Vitesse Normale (temps réel)



AUJOURD'HUI EST UN BEAU JOUR POUR MOURIR...



- Visez la gorge et montrez-vous impitoyable au cours des missions Rite de la mort ou Coopération.

- Rejoignez les spécialistes de combat les plus vicieux dans un cauchemar haute tension en temps réel.

STAR TREK® : THE NEXT GENERATION™

KLINGON HONOR GUARD

DANS UN MONDE SANGlant où
RÈGNENT MÉFIANCE ET VIOLENCE, où
SE MÉLÈNT MORT ET HONNEUR, SEUL
LE PLUS BRUTAL SURVIVRA. ALORS,
AIGUISEZ VOTRE D'K TAHG ET
PRÉPAREZ-VOUS AU COMBAT EN
PLONGEANT DANS UNE AVENTURE EN
3D ÉPOUSTOUFLANTE AU CŒUR DE
L'EMPIRE KLINGON.

BIENVENUE DANS L'ÉLITE.

- Découvrez dix
armes puissantes :
pistolets, lance-
roquettes, et
canons à
dispersion de
particules, entre
autres !



- Plongez au cœur de 26
niveaux interactifs où
vous devrez affronter
les dangers les plus
Inattendus.



Visitez l'univers Star Trek sur l'Internet :
www.startrek.com

CD-ROM

MICROPROSE
www.microprose.com



™, ® & © 1998 Paramount Pictures. Tous droits réservés. STAR TREK et les marques apparentées sont des marques de Paramount Pictures. MicroProse est un utilisateur agréé. MICROPROSE est une marque déposée de MicroProse Software, Inc. Code informatique et manuel © 1998 MicroProse Software, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartiennent à leur propriétaire respectif.



LES DÉMOS EXCLUSIVES

RED JACK : LA REVANCHE DES BRETHEN

Editeur : Infogrames
Système : Windows 95/98

Voilà typiquement le genre de jeu qu'il est bon de découvrir en démo. Quasiment inconnu jusqu'alors, Red Jack est un jeu d'aventure qui promet. Pour ceux qui connaissent des jeux comme Versailles, Atlantis ou Journey Man 3, le moteur de Red Jack leur semblera familier. En déplaçant la souris dans tous les sens, on peut regarder autour de soi comme si l'on dirigeait sa propre tête. Le problème de ce type de moteur réside dans l'aspect très figé des décors. En nous offrant des animations et un mode de déplacement plus convaincant, les auteurs de Red Jack ont su remédier à cela. Dans le même registre, les décors sont très stylisés. Point d'images de synthèse ou autre

rendu photographique. C'est haut en couleur et d'un style particulier. Enfin, la démo est assez longue, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Seul point noir, c'est entièrement en anglais mais, je vous rassure, la version commercialisée sera intégralement en français.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RED du CD et cliquez sur RED.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5. La version française du jeu sera entièrement en français.

MODE D'EMPLOI :

Rien de plus simple. Un fois la démo lancée, il vous suffira de déplacer le curseur de la souris pour regarder autour de vous et de cliquer, lorsque cela est possible, sur les personnages ou les objets qui vous entourent. Lorsqu'un dialogue s'engage, cliquez sur les phrases auxquelles vous voulez répondre. Et voilà,



CLUB INTERNET

Club-Internet vous offre 1 mois d'abonnement gratuit pour un temps de connexion illimité !
Le Club-Internet, c'est :

- Tout l'Internet pour 77 F par mois*
- Inclus : 10 Mo gratuits pour votre page personnelle
- 5 adresses e-mail, courant Septembre 1998
- Accès en tarification locale sur toute la France métropolitaine
- Une des meilleures bandes passantes du marché
- *hors coûts téléphonique - offre non cumulable

POUR VOUS CONNECTER, UTILISEZ LE CODE
141123456

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



LA VÉRITÉ EST
AILLEURS, DÉCOUVREZ-LA
ENFIN SUR VOTRE PC



THE X FILES™

L E J E U

ENTREZ DANS LE MONDE D'X-FILES AUX CÔTÉS DE MULDER ET SCULLY. VOUS INCARNEZ L'ENQUÊTEUR CRAIG WILLMORE ET AIDEZ LES AGENTS SPÉCIAUX MULDER ET SCULLY À MENER LEUR ENQUÊTE. VOUS DÉCOUVRIREZ DES INDICES, EXAMINEREZ DES PREUVES, RÉUNIREZ DES TÉMOIGNAGES ET TENTEREZ D'EMPÊCHER QU'UNE AFFAIRE SOIT ÉTOUFFÉE. AUREZ-VOUS LES FACULTÉS NÉCESSAIRES POUR ENQUÊTER SUR UN DOSSIER X-FILES ?

LE JEU VIDÉO THE X-FILES VOUS EMMÈNE AUX FRONTIÈRES DU RÉEL.

DISPONIBLE DÈS LA RENTRÉE SUR PC CD ET CD ROM MACINTOSH



THE X-FILES © 1998 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX ET LEURS LOGOS ASSOCIÉS SONT DES MARQUES DE TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. TOUTES DROITS MARQUE. MAC EST UNE MARQUE COMMERCIALE D'APPLE COMPUTER, INC. WWW.FOXINTERACTIVE.COM.

**mobi
carte**

mobicarte mct c'est un téléphone gris ou noir métallisé avec sa housse néoprène Body Glove, un numéro d'appel, une carte à puce mobicarte rechargeable et un crédit d'appels de 30 minutes de communications (valables pendant 2 mois à compter de votre premier appel). Vous pouvez alors appeler le monde entier (225 pays ouverts) et recevoir des appels partout en France Métropolitaine dans la zone de couverture du service Itineris.



mobicarte mct c'est une maîtrise

parfaite des dépenses : on recharge son crédit d'appels au plus tard tous les 8 mois en achetant une carte à gratter en vente dans les bureaux de tabac, les points de vente GSM et les agences France Télécom.



mobicarte mct c'est

le rechargement de votre crédit ainsi que la consultation du détail de vos appels par minitel (2,23F/min.).

mobicarte mct c'est un

répondeur intégré pour ne perdre aucun appel.

mobicarte mct c'est

20 numéros de votre répertoire téléchargés gratuitement.

mobicarte mct c'est 50%

de réduction sur les communications de mobicarte vers un autre mobile Itineris et vers **tatoo**. Et en plus, cela ne coûte rien quand on n'appelle pas.

**sans facture,
sans abonnement.**

Pour en savoir plus il suffit d'appeler le **N° Vert 0 800 222 800** ou de consulter le site internet mobicarte <http://mobicarte.itineris.tm.fr> ou le minitel 3615 mobicarte (2,23F/min.). mobicarte mct est disponible dans les points de vente GSM et les agences France Télécom à partir du 8 juin.

sur le réseau 
France Telecom

Campbell (Arm)



Le Campbell a été surnommé par ses auteurs «le tueur de Krogoth». Tout un programme. Muni de lasers et de missiles guidés, il constituera l'ultime ligne de défense.



Battle Bee (Core)

Une pièce d'artillerie mobile de très longue portée, très onéreuse et très lente.

microNAUGHT (Arm)



Le microNAUGHT est le fruit de la meilleure des technologies bioniques. Plus faible que le Pee-Vee et armé d'un petit laser, on le construira shistoire d'encombrer.

Kaat (Arm)



Un flakker mobile, qui vous aidera à déblayer les cieux et à défendre votre corps expéditionnaire.



Flight simulator 98



es moving maps et les G.P.S. pour FS '98 sont légion. Certains ne sont pas terribles, d'autres assez bons et commerciaux. Dans tous les cas, l'excellent programme de Yvan Chambault

(yvancnavyg@mail.dotcom.fr) combine les deux fonctions et demeure, chose de plus en plus rare, freeware. Contrairement à ses concurrents qui utilisent bien souvent des fichiers de waypoints aux formats propriétaires, Navyg utilise les bases de données de Flightplanner 4.0 (l'un des meilleurs utilitaires de plans de vol), lui aussi un graticiel (je hais ce terme grotesque), très répandu dans le milieu. Navyg est un programme indépendant qui peut aussi se placer sur la fenêtre de Flight Simulator (pour les cartes 3D supportant les modes fenêtre). Navyg dispose d'un petit gestionnaire de bases de données et affiche tous les éléments présents sur un scénario de Flight Simulator. Son utilisation est d'une grande simplicité et ne requiert qu'une installation minimum. Pour ce faire, ne pas oublier de consulter la documentation, ou mieux d'aller faire un tour sur la page Web. Navyg sera mis à jour régulièrement.

FS 98 : Réarmement



En attendant Combat Flight Simulator qui doit sortir bientôt, les avions militaires ont la part belle dans Flight Simulator 98. La page ibérique du www.fsplanet.com se pare de ses plus beaux atours dans la section package, qui nous propose de nombreux packs (avions et panels, bien souvent aussi livrés avec les sons) gratuits d'appareils illustres. Parmi ceux-ci, un superbe B-17 (Memphis Belle) au cockpit quasi conforme et au modèle de vol crédible, un F117 livré avec MFDs, mais aussi un somptueux panel de Jaguar.



Corsaires



© 1994, MICROIDS

➤ DEVEZ LE CORSAIRE LE PLUS RICHE ET LE PLUS REDOUTE DE TOUS LES TEMPS

➤ GEREZ VOTRE FLOTTE D'UNE MAIN DE FER ET NEGOCIEZ VOS PRISES DE GUERRE

➤ POUR LA PREMIERE FOIS DIRIGEZ CHAQUE MEMBRE DE VOTRE EQUIPAGE LORS DES ABORDAGES

PC
CD
ROM


MICROIDS
www.microids.com

PARTEZ A LA CONQUETE DES MERS DU SUD

MON FUSIL EST DEvenu MON MEILLEUR AMI.

J'AI DEPOSE MES TROUPES SUR LA CARTE TRANSPARENTE.

JE SAIS OU SONT LES CENTRALES ENERGETIQUES.

“QUELQU'UN PEUT-IL POURQUOI JE SUIS

J'AI DES MYRIADES DE TANKS.

JE CONNAIS LES SECTEURS TRANQUILLES.

DMS 100
ALD 68%

EB 31
AMP 50%

Microsoft
SideWinder
Compatible
Force Feedback Pro

TERATOOLS
Computer Graphics Solutions

Espèce de tête de lard, si tu meurs, c'est que t'as pas suffisamment mouillé ta chemise. Dans Urban Assault, si tu veux sauver la terre, faut pas t'attendre à une promenade de santé. Tu devras te téléporter dans l'un des 15 différents véhicules mis à ta disposition et te mesurer à l'ennemi en le regardant

Microsoft
Jusqu'où irez-vous?

JE ME SUIS TELEPORTE DANS UN JET.

J'AI CONDUIT MA JEEP COMME UN FONDU.

ME DIRE ENCORE MORT ?”

JE ME DEFENDS COMME UN DIEU VIVANT.

JE SUIS LE MAITRE INCONTESTE DES AIRS.

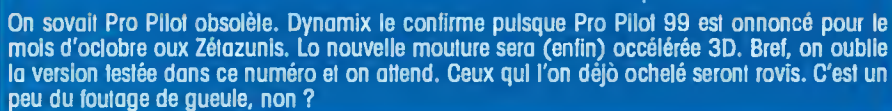
J'AI DESCENDU EN FLAMMES UN BIPLAN TAERKAST.

URBAN ASSAULT™

dans le blanc des yeux. Tout ça en mettant au point la stratégie globale pour gagner la guerre. Tu devras gérer des ressources, créer des bâtiments et de nouvelles unités, upgrader des technologies et déployer tes unités sur le champ de bataille. **D'accord, passer des années à étudier l'art de la guerre, ça peut aider. Mais pour gagner, t'as plutôt intérêt à sulfater tout ce qui bouge.**

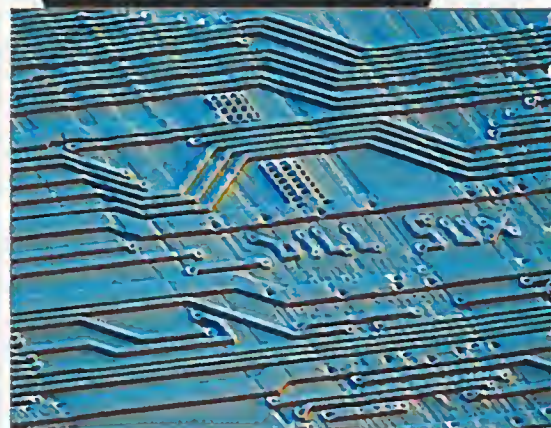
www.eu.microsoft.com/france/jeux/

Cyrille Boron

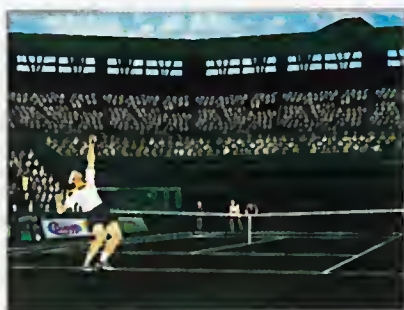


Lola (Rômâne Borhinger) ne vit que pour sa kawazaki ZX6R. Milo (Christopher Walken), l'ami garagiste chez qui elle travaille pour se payer les pièces de rechange, la malmène et lui impose des réparations dégradantes. Un beau jour, Lola réunit assez d'argent pour prendre l'autoroute du Sud et rouler vers Perpignan. Elle est enlevée par le syndicat des camionneurs sur le parking d'un Restoroute. Dès lors, elle devra se battre pour sa liberté et sa passion : vivre vite.

Lo démo d'Urban Assault est disponible chez Microsoft. A consommer sans modération tout en lisant le test de ce mois-ci.



Ping-pong géant



Alors là, je me marre. Aclua Tennis... eh eh eh. Ça ne me fait rien du tout : ni tremblements nerveux, ni accablement soudain, rien. C'est du tennis : aucune chance qu'il atterrisse sur mon bureau pour un test çui-là, je suis Iranquille. De toute façon, je suis pris : trap de jeux de foot ces temps-ci. Mmmm, quoi ? Je porte pas du jeu ? Faites un effort, j'ai mis les pholas exprès. Allez, je vous fais le son : plap... plap... plop...

Fortune et Gloire

Prochainement dans les salles

LES NAINS

Genre : Comédie dramatique
Durée : 90 minutes
Distribution : Leonardo Di Caprio, Kendy Ty (excellent)

Facteur au Tibet, Wong Kar Pui (Leonardo DiCaprio), un type peu sympathique, est engagé pour repeindre 200 kilomètres de pylônes de remonte-pentes. Après une chute d'une centaine de mètres, et l'amputation des deux jambes, le jeune homme brisé est recueilli par des témoins de Jéhovah (Kendy Ty). Dépouillé, réaliste, un film dur et dérangeant sur la solitude, les relations familiales et la peinture au rouleau. Pingouin d'argent à Berlin.

Rappel des épisodes précédents : Hasbro vient de racheter Microprose, Psygnosis "aurait" été racheté par Eidos, Virgin n'a pas encore trouvé d'acquéreur et Broderbund est également à vendre.

Épisode d'aujourd'hui : le groupe Cendant qui possède Sierra, Blizzard et Berkeley System est à vendre (voir news "Grande braderie d'été"). La semaine prochaine, deux programmes possibles en raison de la Coupe du Monde du n'importe quoi : GT Interactive compte ses sous et rafle tout, ou bien Bill G., un mystérieux investisseur, fait péter le chéquier entre deux procès.

Opération à code ouvert

Personne n'est fatu de nous expliquer les implications réelles du procès de Microsoft, mais bon, voilà le dernier rebondissement en date. Puisque Microsoft prétend que son navigateur ne peut pas être retiré car il est partie intégrante de Windows98, les juges fédéraux ont dit (euh, à peu près, hein, je traduis avec l'accent) : "Okay, pouichque c'est comme ça, givons nous le source code de Windows, on va juché nous-mêmes si c'est la vérité true, yeah". C'est un comble d'experts du tribunal qui va examiner tout ça. Vous savez, un comité d'experts, c'est constitué de plein d'informaticiens qui ont travaillé à gauche, qui sont susceptibles de travailler à droite... J' imagine que Billau va être ravi de donner le code source (c'est-à-dire tous les secrets de programmation) du cœur de Windows à ces broves gens...

Vous n'y arriverez pas tout seul



MANKIND

Le jeu de stratégie galactique
3D Temps Réel **exclusivement on line**

Un univers infini
Un combat absolu
Une partie perpétuelle

MANKIND & DEO GRATIAS

2 jeux de stratégie définitifs
Disponibles le 20 novembre



3615 Cryo

VITES

www.mankind.net

www.cryo-interactive.com

SOUS LE SOLEIL DE Solar

J'ai été agréablement impressionné par une démonstration de Solar. Il s'agit d'un jeu de stratégie/temps réel dans un univers mystique et magique. Son mateur 3D m'a séduit, avec de chouettes effets de lumière et un zoom bien fichu. Le graphisme m'a bien plu aussi, j'all, original, exotique. Ludiquement, le jeu devrait s'inscrire, comme bien d'autres, dans la lignée des Warcraft 2 et Command & Conquer, avec cependant quelques nouveautés régénératrices : la présence d'un dieu dont il faut s'attirer les faveurs au apaiser la colère en lui faisant des offrandes et la possibilité de faire évaluer ses personnages jusqu'à ce qu'ils parviennent au rang de héros. Développé par Creative Edge, Solar sortira en novembre chez Ubi Soft.



Thomson SE FAIT LANCER DANS LE Multimédia

Dans le cadre de l'opération de privatisation de Thomson Multimédia, Microsoft sera actionnaire. Ça veut dire que les téléviseurs, machines à laver, lave-vaisselle et ouvre-boîtes électriques, auront tous quelque chose de Bill Gates dans les entrailles. Tiens ! pendant que j'y pense, ça concernera aussi les ordinateurs Thomson. Si, si, vous savez bien, ceux qui sont chers, moches, qui sont dans les écoles primaires et qui ne marchent pas.

Prochainement dans les salles

LE GRAND MUR

Genre : Fresque sociale
Durée : 117 minutes
Distribution : Wadek Stanzack, Mako, Ziang Quiuqong (excellent)

Daniel (Wadek Stanzack) est un maçon désœuvré et dépressif. Une récente rupture avec sa femme et des échecs répétés dans son milieu professionnel l'amènent à voyager en République Populaire de Chine. C'est ici qu'il se réconciliera avec son métier et errera de villages en villages, de petits boulots en petits boulots, traversant tout le pays en passant d'un échafaudage à l'autre.

Prochainement dans les salles

LE JOUFFLU

Genre : Comédie Erotique
Durée : 80 mn
Distribution : Pierre Mondy, Popeck, Emmanuelle Béart

Au camping du Mouflon, « le joufflu » (Pierre Mondy) et monsieur Skovack (Popeck) trompent l'ennui en s'injectant du hachisch. L'arrivée de Julie (Emmanuelle Béart) une handicapée moteur aux mœurs légères, chamboule tout ce petit monde. S'enchaînent alors quiproquos cocasses et scènes coquines.

SERVICE PATCH

Micrasoft a sorti (le 18 août) le premier "service pack" pour Windows 98. Il apportera DirectX 6 et différents éléments pour faciliter l'upgrade des machines anciennes (genre 486 et premiers Pentium) et la gestion des réseaux. J'ai bien écrit "faciliter", parce que, attention, dans la terminologie Micrasoft, un "service pack" ça apporte des fonctionnalités nouvelles, ça ne corrige pas les bugs, non, non, non. Enfin si, un peu, mais ça apporte plus de service que ça ne corrige de bugs. Pour l'instant, on ne sait pas ce qu'il en sera pour les versions françaises. Le bêta test de Windows 95 continue...

98

Prochainement dans les salles

LE SNIPER

Genre : Historique

Durée : 495 minutes

Distribution: Valeria Bruni Tedeschi,
David Patrick Kelly, Ed Harris

Yolande (Valeria Bruni-Tedeschi) caissière dans un magasin de luminaires, s'éprend de Paolo (David Patrick Kelly) un jeune Yougoslave tenancier d'une roulotte de tir au fusil à la Foire du trône. D'origine serbe, Yolande tente de remonter le passé troublant de Paolo pour déterminer si pendant la guerre il était Serbe ou Croate.

UNE BELLE HISTOIRE

Bon, calmez votre joie. L'article de "Time Magazine" sur le graffiti high tech (billi sux) n'était qu'un gros canular. Un petit pilsantin s'est amusé, avec un logiciel de retouche d'images, à pondre cette photo truquée. Dommage, c'était une belle histoire.



L'accouchement DE TROP

Elizabeth, la jeune maman qui s'est rendue célèbre en accouchant en direct sur le Net, le 16 Juin dernier, aurait mieux fait de s'abstenir. En effet, le département de police de Floride l'a reconnue comme étant Elizabeth Ann Oliver, 40 ans, recherchée pour émission de chèques sans provision. Après avoir disparu de la circulation pendant deux semaines, elle a décidé de se rendre aux autorités du comté d'Orange. Bien qu'elle fut remise en liberté contre une caution de 9 000 dollars, il n'en demeure pas moins qu'elle est encore et toujours recherchée par les autorités du comté de Seminole. Comme quoi, faire l'intéressant devant une Web-cam peut être aussi révélateur de connerie.

Lord of the blizzard

Blizzard a déçu pas mal de ses fans grouillants en ne sortant pas Lord of The Clans. Simple lassitude ou histoire de gros sous ? Qu'importe, des joueurs moins empoetés que d'autres ont décidé de faire une pétition pour que ce jeu soit distribué envers et contre tout. Dans les lettres envoyées (quelques centaines), on trouve une grande majorité de mécontents, quelques fanatiques du Mac qui en profitent pour mendier des sorties et d'autres rôleurs. En tout cas, c'est bien gentil pour Blizzard. Si j'étais eux, je garderais les adresses e-mail pour me faire un super répertoire à offrir au directeur du Marketing, d'autant que chez Cendant, c'est très à la mode. Enfin allez-y, c'est pour la bonne cause et ça se passe au <http://members.aol.com/Pschnet50/Warcraft.html>



"Qu'importe
qu'ils me haïssent
pourvu
qu'ils me craignent"



Deo Gratias

LE JEU DE SIMULATION DIVINE
TOUR PAR TOUR

111 Pouvoirs Divins
63 Races
mais il ne restera qu'un seul Dieu

**DEO GRATIAS &
MANKIND**

2 jeux de stratégie définitifs
Disponibles le 20 novembre

www.cryo-interactive.com



3615 Cryo

France Telecom
Multimedia

DADA

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR : VIRGIN
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 98



Command and Conquer

Soleil de Tiberium



Alors là, autant être clair d'entrée, je n'ai rien, mais alors rien de nouveau à vous apprendre sur C&C : Tiberium mochinchosa (Fishbane, me dit en passant : « Bah c'est un peu comme d'habitude, ça change pas, mais bon... »). En fait, depuis l'E3, il n'y a rien de neuf de la part de Westwood. Alors avec ce qu'on vous a déjà raconté durant le compte-rendu du salon, plus le repartage de Margan quelques mois avant, vous en savez autant que nous. Les seuls trucs un peu nouveaux, ce sont ces screenshots que vous voyez. Et encore, ils ont visiblement été pris sur la version de démo faite pour l'E3, c'est-à-dire en mai 97. Pas très bon signe pour un jeu prévu pour la mi-novembre... Enfin, mais, ce que j'en dis...



LA TRILOGIE MONKEY ISLAND

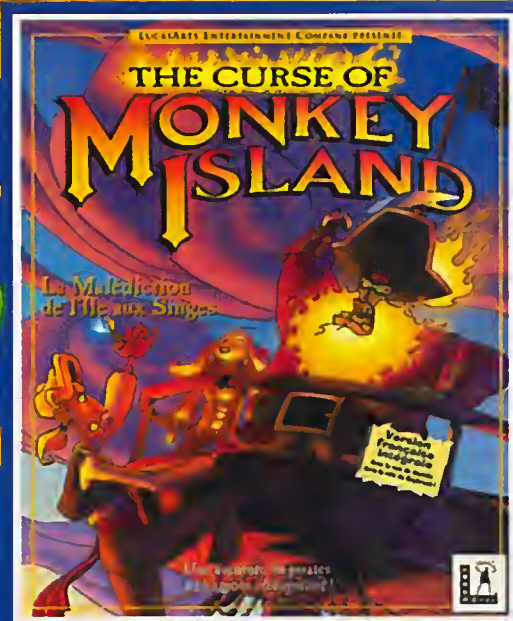
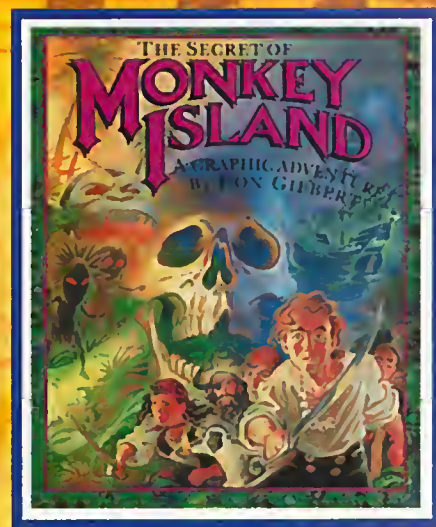


**ALORS MOUSSAILLON,
ON VEUT DEVENIR
UN HÉROS ?**

*Pour la première fois, les 3 aventures
de "l'Île aux Singes" réunies.*

*Sillonnez les mers, rencontrez pirates fantômes et flibustiers, et revivez
les aventures cocasses de Guybrush, d'Elaine et du pirate LeChuck sur l'Île maudite.
Alors, affûtez votre sabre et à l'abordage !!!*

*"La saga Monkey Island est devenue une telle référence
dans le domaine des jeux vidéo, qu'il n'est pas rare de voir utiliser
la formule A la Monkey Island". JOYSTICK*



<http://www.ubisoft.fr>

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2.23€/MINUTE)

3615 Ubi Soft
(1.21€/min)

Ubi Soft
ENTERTAINMENT





Quizz : Dans quel film ont joué Richard Burton et Bourvil ?

Pas fastoche, j'avoue. C'est "Le Jour le plus Long". Retrouver les plaisirs extrêmes d'un parachutage derrière les lignes allemandes, à la veille du débarquement du 6 juin en Normandie, c'est ce que vous proposera 101st Airborn, en vous mettant à la tête de 18 paras. Et il ressemble à un gros morceau, ce jeu-là... 9 campagnes de 21 missions chacune et dans lesquelles il faudra jongler avec sa poignée de soldats face à un ennemi relâché et en sur-nombre (jusqu'à 140 dans les scénarios les plus chauds). Et ça n'a pas l'air d'être un Space Invader du tout. Non non, plutôt un jeu réaliste et même polémique, avec une gestion de la nourriture et des blessures (tenant compte de 47 localisations de blessures), les armes d'époque aux caractéristiques fidèlement reproduites et la topographie exacte de la Normandie d'antan. Pour former votre équipe, vous choisirez vos hommes parmi les 48 proposés, aux caractéristiques et compétences différentes.

Le système sera basé sur le tour par tour, tout en empruntant des éléments à la stratégie/temps réel (cocktail qui avait donné de bonnes choses avec MAX). 101st Airborne est développé par Empire, édité chez Ubi Soft et sa sortie est prévue pour octobre.

Plan thune

Si vous aussi, vous voulez entendre tous les jours les mêmes phrases bidons en rentrant crevé du boulot, du genre : "Feignasse qui gagne son pognon en jouant toute la journée à des jeux vidéo ! Scandale ! Donnez-moi les sous ou je le plaie ! D'ailleurs j'ai tapé la femme et c'est que justice ! etc.", répondez illico à l'annonce suivante :

Grande marque de jeux vidéo recrute des démonstrateurs pour effectuer des démonstrations en grandes surfaces. Bonne présentation et facilités commerciales requises. Disponible de fin août à fin décembre. Rémunération 400 F net + frais + comm./jour. Envoyer CV + photo à Haute Fidélité, 226 rue de Charenton, 75012 Paris.

Au passage, je me demande ce qu'on entend par "bonne présentation" dans ce créneau. D'habitude, c'est "premier de la classe coïncé," mais pour des jeux ? J'ai peur là. Tiens, j'ai une super idée : une cravate-tapis de souris. Chic et efficace. Monde de merde !

Telex

D'après Blankgaming.com, Les voix de Tiberian Sun seront celles de James Earl Jones (Darth Vader, Thulsa Doom) et de Michael Blehn (Michael Blehn). En France on ne sals pas. Jacques Balutin et Roger Carel, j' imagine.

Prochainement dans les salles

LA RETOURNADE

Genre : Drame

Durée : 180 minutes

Distribution : Gérard Darmon, Anne Brochet, Michel Blanc, Harvey Keitel

Pierre (Gérard Darmon) croit se trouver face à son destin lorsque son médecin lui apprend qu'il souffre d'une maladie rare : la "retournade". Il ne lui reste plus qu'une trentaine d'années à vivre. Le salut viendra-t-il de Samantha (Michel Blanc) un travesti se faisant régulièrement battre, ou de son ex-femme Carine (Anne Brochet) qu'il harcèle avec une lampe de poche à la sortie de son travail depuis dix ans ?

FINI L'AGE D'OR, RETOUR



news



Serie Noire



Six mois, pas un client. L'ennui se fait palpable dans votre bureau acheté à crédit. Et soudain, comme dans un rêve, votre porte est franchie par la plus jolie paire de jambes, suivie de près par la plus jolie paire de seins, que surmonte le plus joli minois que la terre ait engendré depuis que l'homme a marché sur Vénus. Et toutes ces merveilles appartiennent à une même personne. Mieux, à une cliente.

Aussi inattendue qu'une apparition d'ovni, Overseer, la dernière aventure de Tex Murphy, viens d'atterrir sur mon bureau. Tex Murphy, c'est le héros d'Under a Killing Moon et Pandora Directive, un privé minable qui traîne sa gueule de bois dans le San Francisco d'un futur halluciné. Le soft est à cheval entre l'aventure et le film interactif, mais n'y voyez surtout pas là une insulte : les acteurs sont bons, avec les

notables présences de Michaël York («L'âge de cristal», «An nom de tous les miens») et Rebecca Broussard («Piège de cristal», «Mars Attack» et... Arctor me précise que c'est aussi la régulière de Jack Nicholson). La caméra est dégourdie. Scénario et dialogues sont tout simplement emballants. Certaines vannes sont carrément du niveau de «Twin Peaks» ou de «Friends». Les voix américaines ont été gardées, et les dialogues sont donc sous-titrés (excellent choix, les voix originales sont d'enfer). Mais Overseer est aussi une aventure à première vue passionnante, dotée d'un moteur graphique qui permet de se balader librement dans des lieux en 3D pour y déguster des indices.

Bonne nouvelle, le jeu sort ce mois-ci, directement en budget, dans la collection Première d'Eidos. Le test de cette belle bête de 5 CD, également dispo en DVD-Rom, sera pour le mois prochain.

À L'ÂGE DE GUERRE.



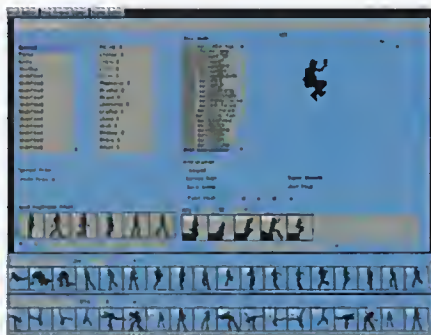
L'ÂGE DE GUERRE



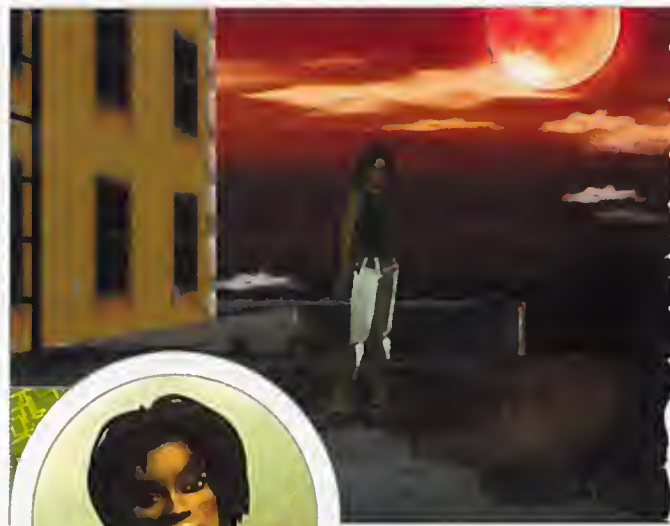
PC CD-Rom

Virgin INTERACTIVE





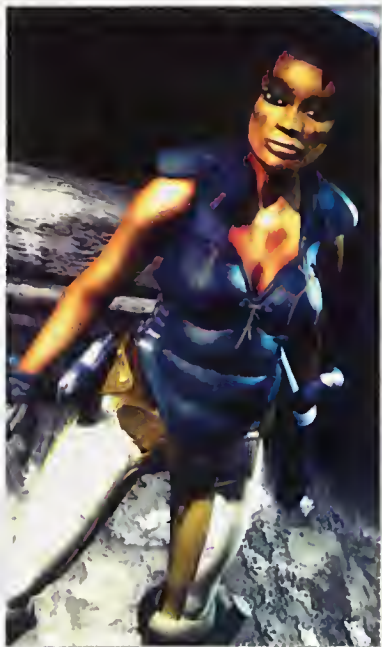
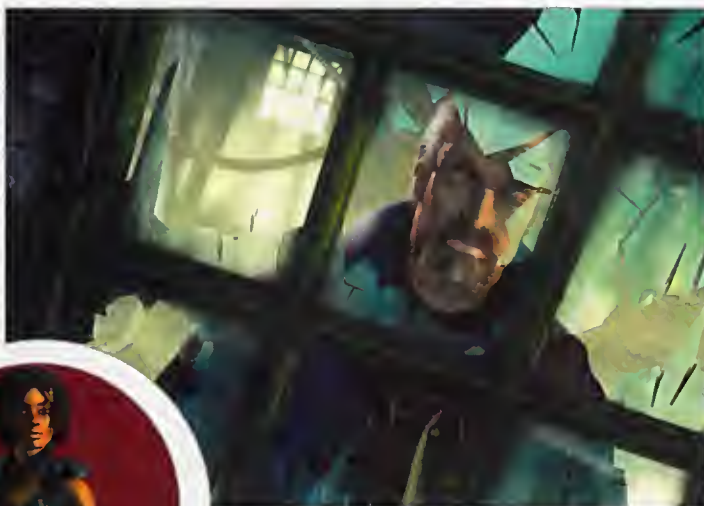
Urban Chaos



ACTION
EDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : MUCKY FOOT
SORTIE PRÉVUE : MARS 99

On ne connaît pas assez le nom des développeurs de jeux. Bien qu'une évolution se fasse sentir à ce propos, et que quelques personnalités émergent, les designers et programmeurs sont souvent effacés derrière le titre du jeu et le nom de l'éditeur. Pourtant, connaître le nom des petits coyotes qui nous font tout plein de belles choses peut être très utile. Prenez Mike Diskett (eh !), Gny Simmon et Fin McGeachie. Tous trois viennent de chez Bullfrog : le premier fut chef de projet sur Syndicate Wars, le second a travaillé sur le très prometteur mais très avorté Creation et le troisième était le directeur artistique de Magic Carpet. Alors quand des p'tits gars comme ça se lassent de Bullfrog et partent fonder leur propre société de développement (du nom de Mucky Foot, « Pied bonheur »), pas besoin d'être

très malin pour savoir qu'il va se passer quelque chose d'intéressant. Urban Chaos est leur premier projet. Le scénario est encore aussi secret que la formule du Coca-Cola (il est question d'Armageddon...), mais on sait que le terrain de jeu sera une ville entière modélisée en 3D, dans laquelle la liberté d'action sera totale : on pourra tout visiter, du sol au plafond, des immenses aux toits, en passant par le métro et les égouts. Et ceci de jour comme de nuit, et par tous les temps. Plutôt orienté arcade (baston, environnement plate-forme, etc.), le jeu demandera cependant un peu de jugeote pour réussir l'objectif final. Nous en apprendrons peut-être un peu plus pendant l'ECTS (pour les nouveaux, il s'agit d'un salon anglais. Non, pas le genre boiserie au mur, un salon consacré aux jeux. Pfft).



Global Thermonuclear War



■ Un joli coup de hackers : le jeu Wargames (dans sa version commercialisée) est infecté d'un virus. Ce dernier, qui s'attaque à la registry et au répertoire Windows, s'active lorsqu'on lance l'enregistrement en ligne et affiche dans les trois mois après l'infection des ronds

blancs et des croix rouges. La chose a été confirmée par MGM qui encourage les acheteurs à ne pas s'enregistrer et qui mettra à la disposition de tous un antivirus gratuit sur son site. A la rédaction on se félicite de ne pas avoir vraiment testé le jeu. Non je plaisante **X X X**. Plus de renseignements sur le site officiel, au <http://www.wargamesmgm.com/warning.html>.

PETIT CHEF DU MONDE

Steve Ballmer est le nouveau président de Microsoft. Cet omi et collaborateur de Bill Gates, vieux de 18 ans de boîte, vient d'être nommé par sa Majesté pour assurer la succession de Billou qui, pour sa part, a décidé de se consacrer à « la vision à long terme et à la stratégie de produit... » D'où un certain problème : impossible de savoir si ça nous fait une belle jambe, ou si on n'est pas rendu.

Prochainement dans les salles

M.B. CONFIDENTIAL

Genre : Policier français en 256 couleurs
Durée : 80 minutes
Distribution: Jean-Pierre Marielle, Ivan Gaudé, Kim Basinger

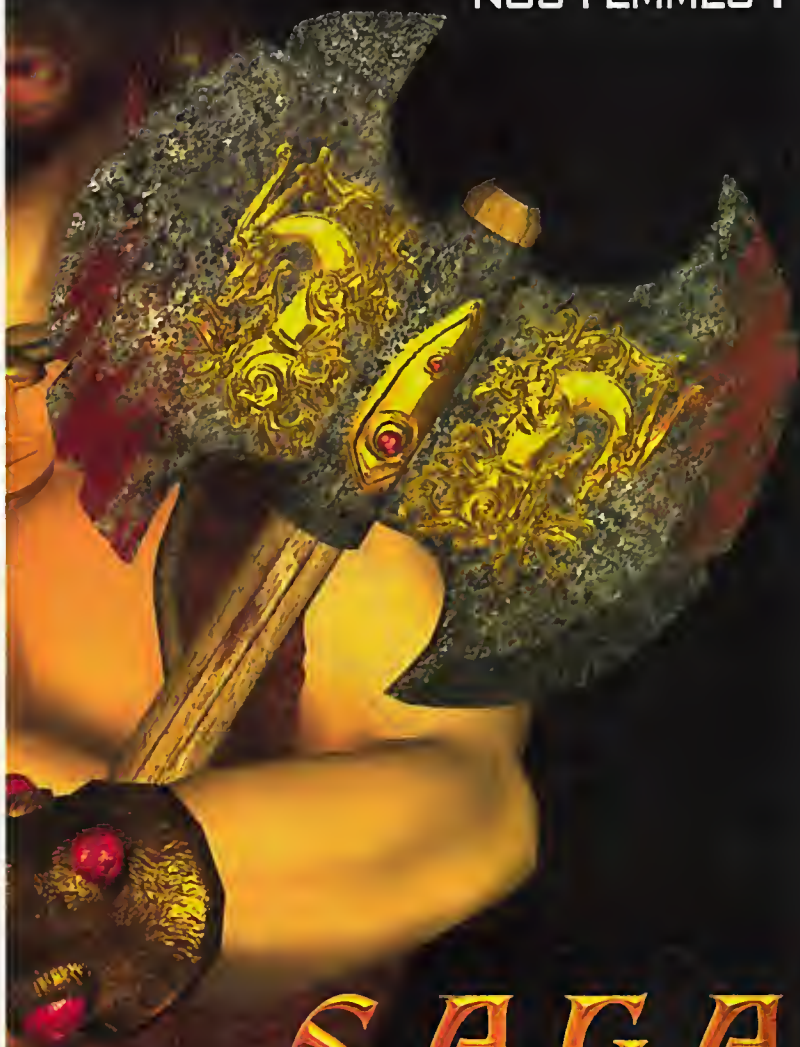
Si vous avez manqué le début : La Motte Beuvron, début des années 60. Alors que la ville est noyautée par la corruption et le crime, un inspecteur aux méthodes expéditives (Jean Pierre Marielle) fait équipe avec un vieux bookmaker chinois (Ivan Gaudé), infiltré dans le milieu des castreurs de porcs. Mise en scène remarquable pour un polar filmé à cent à l'heure, où la violence et les cascades font bon ménage.



COLORE LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS PUIS, DÉCOUPE CE PINGOUIN ET COLLE-LE SUR DU CARTON FORT, PUIS HABILLE-LE EN ANTOINE!

ILS SONT GRANDS, BLONDS,
FORTS ET INTELLIGENTS...

...IL NE MANQUERAIT PLUS
QU'ILS NOUS PIQUENT
NOS FEMMES !



SAGA

Rage of the Vikings

DURANT
3 SIÈCLES
ON PRIAIT
POUR QU'ILS
N'ARRIVENT PAS
ILS DÉBARQUENT
EN NOVEMBRE.

DADA

SAGA

UN JEU DE STRATÉGIE BARBARE
HAUTEMENT CIVILISÉ

www.cryo-interactive.com



3615 Cryo

Est-ce que

les programmeurs rêvent de lapins-scooters

Qui a balancé une putain de voche sur la tronche à Earthwarm Jim ? J'en sais rien, mais il est malade puisqu'il a survécu. Du coup, il semble que du fond de son camo, le gars Jim erre dans les limbes de son propre cerveau, où il rencontre de ses fantasmes et de ses phobes, de Satan le Chol, du Lapin-scooter, des disca-zambles... non, les disco-zombies, là c'est trop, je peux plus, j'arrête, stop. « Préparez-vous aux faux rires », dit le dossier de presse. Ben voilà, je suis prêt.



Prochainement dans les salles

LA FEMME TOURMENTÉE

Genre : Espionnage
Durée : 74 Minutes
Distribution : Juliette Binoche, Pascal Legitimus

La vie de Laura est remplie d'hommes de passages sans lendemain. Mais un jour, des inconnus déposent un étrange paquet devant sa porte. A l'intérieur, Gilles (Pascal Legitimus), un nourrisson de quelques jours, apparemment abandonné. Que doit faire Laura ? Adopter le jeune Gilles, ou bien le jeter dans la Seine et continuer à vivre comme une salope ?

ARCHI

DANS LA FAMILLE DES TRUCS QUI ENERVENT, (virgule) JE TIENS A CITER LES ABUS ABUSIFS DES CORRECTEURS ZELES. (point) J'EXPLIQUE : (deux points) QUAND J'ECRIS QUE MACHIN S'EST FAIT ARRETER A 21H00, (virgule) HEURE DE GREENWICH, (virgule) CA NE VEUT PAS DIRE QU'IL S'EST FAIT ARRETER A GREENWICH A 21H00. (point) PAREIL POUR LES AUTEURS DE B.D : (deux points) QUAND J'ECRIS QUE ANGE FAIT LE SCENARIO SUR DES DESSINS A COUPER LE SOUFFLE D'ALBERTO VAR ANDA, (virgule) CA VEUT PAS DIRE NON PLUS QU'ANGE RACONTE L'HISTOIRE D'ALBERTO VAR ANDA SOUS DES DESSINS A COUPER LE SOUFFLE. (point) MAIS LA JE PENSE QUE LES LECTEURS AURONT CORRIGE D'EUX-MEMES. (point)

GT

PLEIN LES POCHE

Gt Interactive aurait réalisé un profit net de 1,8 million de dollars. Est-ce grâce à Deer Hunter ou à Total Annihilation ? La question est décidément pesante.



Gros NIBS

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. Les Américaines se sentent menacées sur leur lien de travail. Elles investissent à fond dans la chirurgie esthétique pour se faire gonfler les seins et collent ensuite des procès pour harcèlement (c'est une synthèse, hein). On a compté 122 285 interventions de ce genre en 1997, et, dans le tas, plus de 15 000 interventions sur des fillettes âgées de treize à dix-huit ans qui voulaient ressembler à leurs poupées Barbie.

Prochainement dans les salles

LA LECON DE TECHNO

Genre : Tragi-comique
Durée : 77 minutes
Distribution : Maurice Jarre, Jean Michel Jarre, David Jarre

Dans une famille bourgeoise ultraclassique, un grand compositeur de musique de films (Vangelis) achète une harpe laser à son fils. Au même moment dans une rave party, Joey (Georgio Moroder), en pleine remontée gastrique de smart drinks, s'écroule, la rétine décollée par sa flûte laser. Quelques kilomètres plus loin son petit fils Akhenaton, gavé de protoxyde d'azote, mixe comme un ouf sur sa platine laser. Une comédie top méga groove qui mêle gags et cocktails hyper-vitaminés.

À JOYSTICK, SEULE LA MÉTHODE DU DOCTEUR PINGOUIN MAN COMPTE.

PUISEZ VOTRE FORCE AU COEUR DU PHOENIX

MAXI GAMER

PHOENIX

Featuring Voodoo Banshee™

Maxi GAMER Phoenix, de Guillemot International, est aujourd'hui la
SEULE CARTE GRAPHIQUE 2D/3D à offrir à la fois:

- **UNE QUALITÉ INÉGALÉE EN 2D**
Moteur 2D Voodoo Banshee™ 100 Mhz / 128-bit ultra-performant.
Accélération 100% HARDWARE 2D ENCORE JAMAIS ATTEINTE.
- **DES PERFORMANCES 3D SANS COMPROMIS POUR LES JEUX**
Processeur Voodoo Banshee™ ultra-puissant à base de technologie
Voodoo²™, la référence de la 3D.
100% compatible avec tous les jeux 3D : Glide™, Direct3D™,
et OpenGL®.



Avec Maxi GAMER Phoenix, propulsez véritablement vos jeux 3D,
dynamisez vos applications Windows® et votre WEB.

SIMULATION DE RALLYE AUTOMOBILE
EDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS
SORTIE PRÉVUE : FIN 98

Colin McRae Rally

Ouh qu'elle va être dense en simulations mécaniques, cette fin d'année ! Franchement épaisse même. Ce mais-ci, deux litres nous ont pris par surprise : à ma gauche, les partisans de Superbikes (une simulation de moto), j'ai nommé messieurs Fishbone et Fonsalo. A ma droite, les défenseurs des sports mécaniques virils, Casque Noir et moi-même, fervents partisans de Colin McRae Rally. Moulinex n'a pas le permis, il fera arbitre. Trêve de polissonnerie, le gars Colin McRae, c'est le champion du rallye automobile et il a eu la bonne idée de vendre à Codemasters le droit d'utiliser son nom pour une simulation de rallye qui a l'air tout plein chouette. On avance en terrain connu, puisqu'il s'agit du meneur de Toca Tauring Car, adapté aux conditions de courses prévisibles dans ce genre d'activité : boue, sable, neige, herbe, bitume et porquet clisé. Le jeu proposera 48 stages répartis dans 8 pays différents, et vous bénéficierez des commentaires du véritable copilote de Monsieur McRae. Il y aura même un tutoriel pour apprendre les techniques de conduite (Casque Noir, tes jours sont comptés...). C'est magnifique, ça sort bientôt et vous aurez besoin d'une 3Dfx. Eh oui.





Prochainement dans les salles

LE GOITREUX

Genre : Film d'aventure provençal
Durée : 240 minutes en deux parties
Distribution : Fabrice Luchini, Jack Nicholson, Virginie Ledoyen

Pendant 12 ans, le Chevalier du Goître n'a qu'une obsession : venger son ami le duc de Gascogne retenu sous vide au Puy-du-Fou. Roger Croupi croupit au fond d'une geôle et s'éprend de la jeune fille qui n'est autre que le frère jumeau du roi. Un film culte, drôle et sexy par l'auteur du «Jardin intime», grand prix du Festival Trash de Castle-Donnington en 1996.

Heart of Arnaque



Amazing Studios, la boîte de développement d'Eric Chahi, intente un procès à deux magazines anglais pour avoir publié une soluce de leur jeu. Amazing Studio a en effet déposé tout ce qui est juridiquement déposable : les personnages bien sûr, mais aussi les ridicules fringues du même et même quantité de screenshots du jeu. Du coup, personne n'a le droit de publier de soluce de ce titre sans leur accord. Qu'en penser ? Que c'est crélin, et comme souvent avec ce qui est crélin, que c'est dangereux. Remarquez, c'est surtout crélin en fait.

Sim Opéra

En voilà un projet qu'il est ambitieux ! Ring est un jeu d'aventure dans l'univers de la tétralogie. Et que je vous mets la musique de Wagner interprétée par l'Orchestre philharmonique de Vienne, et que je fais dessiner le jeu par Philippe Druliet, et que j'ai même la voix de Chloé Rampling en guest star, et que pour finir je vous colle le tout sur 7 CD-Rom, pas moins. Ah si, encore un truc : c'est chez Crya.



PROCHAINEMENT



«B» et «PlayStation» sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. ODT, Psychosis et le logo Psychosis sont des marques ou des marques déposées de Psychosis Ltd. Copyright © 1990-9 Psychosis Ltd.

Nos PC ont des oreilles

Prochainement dans les salles

ELLE S'APPELAIT ZORBA

Genre : Psycho-fiction

Durée : 70 minutes

Distribution : Carole Laure, Jean-claude Van Dame

Les caméras intimistes de Michel Glabouche dressent un portrait émouvant de Jean-Paul (Jean-Claude Van Dame), jeune paysan innocent découvrant Paris et ses vices. Errant dans la capitale à la recherche d'un sandwich grec, il rencontre Zorba, vendeuse de poulets et la sauve d'une agression. Par un superbe tamachi-ouchi arrière, Jean-Paul se débarrasse des importuns...

L'université californienne de Berkeley vient de lancer une opération d'écoute des signaux radio extraterrestres, en demandant à 115 000 volontaires possesseurs de PC individuels, de traiter les signaux recueillis par les antennes d'écoute radio braquées vers l'espace profond. Ainsi, ces PC du monde entier pourront-ils décortiquer les messages recueillis car la NASA a arrêté son programme d'écoute, faute de subventions.



"J'ESPÈRE QU'ILS NE VONT PAS ME PAYER EN TICKET RESTO!"

Bonux machine

On en parlait justement dans le courrier : quand on veut greffer un lecteur DVD-Rom dans son PC, il faut soit lui ajouter une carte de décodage MPEG-2, soit posséder une carte graphique qui décode le MPEG-2... ce que fait justement l'ATI XPERT@Play 98, disponible en bus AGP 2X avec 8 Mo de Ram et architecturée autour du chip ATI 3D Rage Pro. Et pour fêter ça, en plongeant la main au fond de la boîte, comme dans les bons vieux paquets de lessive, vous trouverez, O Surprise... le DVD du film Microcosmos, le jeu Incoming (sur CD) ainsi que le câblage nécessaire pour vous raccorder à la télé. Tout ça pour moins de 1000 balles.

Prochainement dans les salles

L'AIMANT

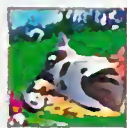
Genre : Intrigue des transports

Durée : 116 minutes

Distribution : Lambert Wilson, Samantha Mathis

Didier (Lambert Wilson), chauffeur de taxi parisien, vient d'acquiescer un nouveau système de guidage par satellite. Au bout d'une semaine, il s'aperçoit qu'il ne charge plus que des prêtres, des personnes affiliées au Vatican ou des gardes suisses. Est-il possédé, est-il fou ? Qui pourrait le dire ? Son seul espoir réside dans Andréa (Samantha Mathis), une jeune novice qu'il avait embarquée pour un Paris Roissy-Gare de Lyon. Mais où est-elle maintenant ?

Tonic Trouble



Ed est un extraterrestre gaffeur : après avoir laissé tomber sur Terre la canette d'un quelconque smart-drink d'outre-espace, voilà que cette dernière provoque des mutations foonesques à mort, qu'il est chargé d'arrêter en retrouvant l'objet du délire. Le voilà qui va gambader partout, jouer de la sabbane, voler à l'aide de son nœud papillon... oul, vous avez bien lu... Eh non, les développeurs ne vont pas mieux. Un jeu de plates-formes très classique, mais avec des effets frolés impressionnants. Prévu pour la fin de l'année sur PC.

Telex

Le mois dernier, Frank Sinatra, ce mois-ci Nino Ferrer : cette fois, c'en est trop, je sais ce qu'il me reste à faire...

Histoire de sous

Blizzard aurait dépassé la barre du million de Warcraft vendus. Du même coup, je leur remets symboliquement le grand prix Barbouzes/DST 98 de la fable d'écoute d'argent.

Apple et de trois !

Trois quoi ? Trois trimestres consécutifs de bénéfices pour Apple. 101 millions de dollars. Cette fois-ci, ça a fait grimper l'action. Si j'avais su... Avec le succès des PowerMac G3 et l'arrivée des iMac, on peut penser que dans trois mois on pourra dire «et de quatre». On peut aussi penser qu'on pourra dire «encore raté». Ça dépend du vent.

Outcast

Ils n'ont aucun humour, ces développeurs. Pour qu'ils fassent la gueule, il suffit qu'on leur ressorte quelques vieilles images de leur jeu, quand il n'était pas encore très avancé, un peu comme certains téléanimateurs exhibent des séquences d'archives pour se foutre de la gueule de leurs invités (« Whoua t'as vu la tronche à Chirac en 1930 ! », eh non, ça ils le font jamais). Figurez-vous que dans l'article consacré à Outcast du précédent numéro, certaines photos montraient le héros élégamment vêtu d'un pancho marron flambant neuf, qui sentait bon son " Made in Chiapas by authentic guerilleros ". Mais depuis, quelqu'un ayant réalisé que c'était ridicule, a viré le pancho. Bon, okay, on s'excuse bien, mais c'est quand même pas nous qu'on l'a inventé le pancho, hein ? Bientôt, ça va être de notre faute si le jeu est retardé à décembre... De toute façon, s'ils m'embêtent, je ressors les photos avec le tutu, na. Voilà, c'était un communiqué de l'agence de diffusion des screenshots foireux.



POUR PC CD-ROM
EDITEUR :
BRODERBUND
DÉVELOPPEUR : RED ORB
SORTIE : PRINTEMPS 99



Prince of Persia

Le Prince de Perse gardera-t-il sa simplicité et son élégance ?



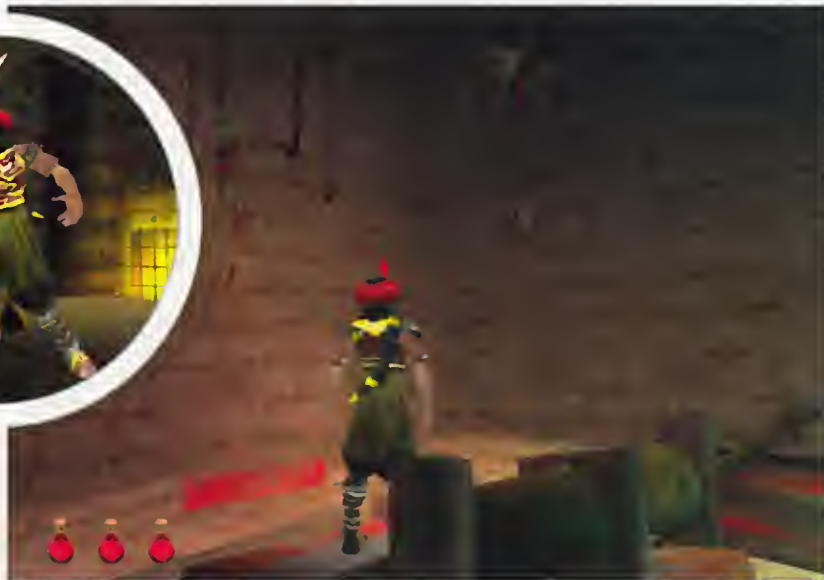
Il revient, mais, enfin, pas tout de suite, tout de suite. Comme je vous le disais dans le précédent numéro (page 106, même), Red Orb s'est lancé dans la réalisation d'une nouvelle mouture du célèbre Prince Of Persia, le jeu qui a créé le genre de l'aventure/action. Vous, je sais pas, mais pour moi, Prince of Persia, c'est tout bêtement la découverte qu'un jeu sur PC pouvait être beau. Alors aujourd'hui, en ces temps fortement polygonisés, la tentation devait être grande d'utiliser le potentiel technologique de nos pécs pour faire revivre le Prince de Perse.

« Spock, 3Disé moi ! »

Comme vous pouvez le voir, notre petit Prince a été abondamment polygonisé, et même texturé à la dernière mode. Cette suite est en effet un jeu avec une vue " à la troisième personne " (comme c'est original...), mais devrait garder l'habile combinaison de plate-forme, de réflexion et de combat qui a fait le succès des précédents volets. Malgré le risque d'assister à une pure démarche commerciale, tendant à transformer notre élégant héros en une Lara Croft à turban, deux éléments nous mettent en confiance.

Tout d'abord, Jordan Mechner, le créateur (également auteur de *Last Express*, plus récemment), sera de nouveau de la partie, puisqu'il officie comme conseiller, co-auteur du scénario et qu'il créera probablement certains niveaux. Il apparaît donc comme le garant d'une certaine fidélité à l'esprit des deux premiers volets, à condition que ses "gardes du corps" de chez Red Orb lui laissent un peu de marge de manœuvre.

Ensuite, le péril de la pure démonstration technologique semble écarté. L'équipe de développement a renoncé à créer elle-même un moteur (elle a acheté le moteur Net Immerse 2.0 à Numerical Design), afin de pouvoir se concentrer entièrement sur le design et le gameplay. Bon esprit, moi je dis.





Perse is beautiful

L'ambiance Mille et Une Nuits sera toujours au programme, tant au point de vue de l'architecture qu'à celui de l'affrontement avec le prince : en plus de la vingtaine de personnages humains, notre gars rencontrera des efreet, des génies, des démons et même un sorcier. Pour sortir vivant de cette visite dans la mythologie perse, il devra manier le sabre, la lance ou deux épées, selon un système de combat fidèle à l'original : rythme, précision et timing seront indispensables. Mais tout ceci n'exclut pas de nombreux puzzles ainsi qu'une collection particulièrement vicelarde de pièges en tous genres, qui demandera plus de réflexion que de précision, nous assure-t-on.

Lorsque nous l'avons vu au mois de mai dernier, la modélisation des personnages n'était pas encore définitive (ils étaient un peu gris), mais les décors qui étaient présentés paraissaient dignes de la qualité que l'on attend d'une suite de ce genre, et surtout très grands, ce qui est plutôt bon signe. Alors bien sûr, le jeu n'est prévu que pour le printemps 99, mais comme les images sont belles, on n'a pas résisté au plaisir de vous les montrer.

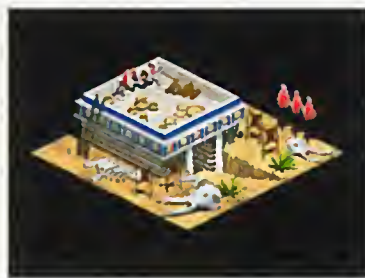
VOUS DEVREZ BIENTÔT RELEVER SON DÉFI



RING



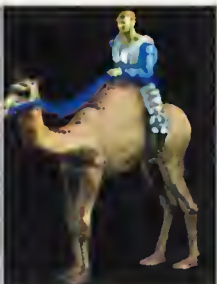
www.cryo-interactive.com • 3615 CRYO



Age of Empires

The Rise of Rome

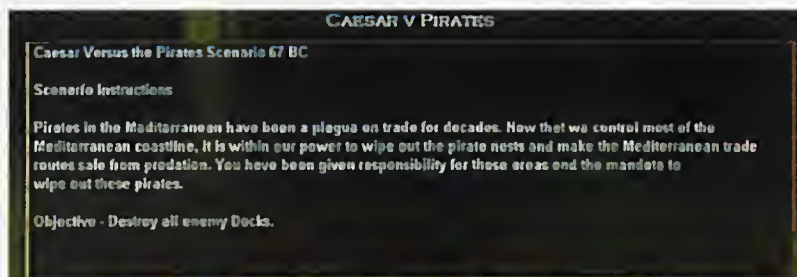
ADD-ON POUR AGE OF EMPIRES
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : ENSEMBLE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 98



Hélas non, il ne s'agit pas de Age of Empires 2. Celui-ci ayant été repoussé au printemps 1999, les avisés coyotes de chez Ensemble Studios nous offrent un add-on pour leur jeu avant Noël. Les plus malins d'entre vous n'auront pas manqué de s'étonner de l'absence de l'Empire Romain dans un jeu ayant pour thème l'antiquité, et c'est précisément ce manque que vient combler l'extension « The Rise of Rome » (l'essor de Rome). A ce moment de l'article, il est de bon ton de pousser de petits cris d'émusement ponctués d'applaudissements nerveux.

Carthago delenda est

Bah oui, le principal intérêt de cette extension, c'est que nous allons enfin pouvoir retracer les étapes de la destruction de Carthage par ces sacrés stratèges qu'ont été les romains : carthago delenda est (il faut détruire Carthage), déclarait abstinément un des Scipian (le père ou le fils, je sais plus). The Rise of Rome proposera au moins trois nouvelles civilisations : autre Rome l'hégémonique (réduction de coût de 15 % sur tous les bâtiments et de 50 % sur les chars) et Carthage la malchanceuse (éléphants et centurions ont 25 % de points de vie en plus), on pourra également choisir la civilisation de Palmyre et sa reine Zénobie (chameaux plus rapides et super-villageois). L'extension proposera une vingtaine de nouveaux scénarios, répartis sur trois campagnes. La civilisation romaine se verra attribuer de tout nouveaux bâtiments, ainsi que leur propre merveille du monde : le Colisée.





Des pains et du jeu

De nouvelles unités ont été ajoutées pour rafraîchir un peu l'ensemble. On y trouvera entre autres des lanceurs à la trande (particulièrement efficaces contre les archers), de la cavalerie sur chameaux (semant la panique parmi les chevaux), des éléphants armurés (un upgrade de l'éléphant de guerre, plus résistant et faisant des dommages en zone), des galères armées de feu grégeois (résistance à la conversion doublée) et des chariots de guerre scythes (qui font des dommages en zone à cause de leurs roues équipées de lames). Parallèlement à ces nouvelles unités, cet add-on apporte également des upgrades supplémentaires : avec « Logistique » (depuis le centre de gouvernement), vos unités issues des cosernes ne compteront que pour moitié dans votre population ; « Martyre » (dans le temple) permet de convertir immédiatement une unité ennemie en sacrifiant un de vos prêtres ; « Médecine » (dans le temple également) améliore les capacités de soin de vos prêtres ; et enfin « Tower shield » (au dépôt de provision) améliore l'armure de l'infanterie contre les projectiles. Autant de nouveautés qui méritent d'être testées en réseau, mode de jeu qui n'a d'ailleurs pas été oublié puisque qu'une nouvelle taille de cartes multijoueur (encore plus grandes) est proposée. Cet add-on est prévu pour novembre 1998.



Dernière minute

4 jeux pour 59 f



**LE JEU COMPLET
FLASHBACK**

**LE JEU COMPLET
FLIGHT
SIMULATOR 4**

**2 JEUX COMPLETS
MONKEY
ISLAND 1&2**

**OUI, JE COMMANDE
LES 3 HORS-SÉRIE AVEC LEURS
4 JEUX COMPLETS POUR
LA SOMME GLOBALE DE 59 F**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

ENVOYEZ-NOUS VOTRE CHÈQUE ET CE BON
SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
VPC JOYSTICK, BP 4, 59718 LILLE Cedex.

Uprising 2



STRATÉGIE 3D TEMPS RÉEL

DISTRIBUTEUR : 3DO / UBI SOFT

DÉVELOPPEUR : CYCLONE STUDIOS

SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 98

Oubliez vos préjugés. Uprising 2 a très peu de points communs avec le premier du nom. L'équipe de Cyclone Studios a approché le concept sous un autre angle (en reconnaissant leur échec de la première fois) et il semble bien que cette humilité leur porte chance. La suite est de belle facture et surtout mieux pensée. Le résultat s'annonce positif.

Faute avouée...

Immédiatement, j'ai été sidéré (il faut dire que je parlais avec de gros préjugés). Ils ont raison : Uprising 1 était un brouillon, mais à aucun moment ils n'ont perdu de vue que le concept du jeu était bon et qu'il fallait insister dans cette voie.

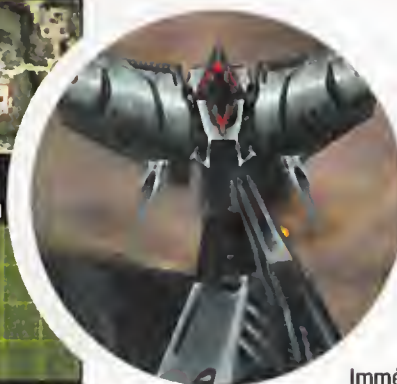
L'histoire : Depuis la chute de l'Empire, le système solaire n'est pas pour autant devenu paisible. Récemment, des extra-terrestres supérieurs inconnus (des sortes de lézards) est arrivée en envahisseur et menace la Terre. À travers les 3 compagnons du jeu, vous devrez les chasser de notre espace, les pourchasser en zone neutre et enfin finir une lutte acharnée sur leur planète mère. Comme je le disais, le concept du jeu reste identique : construction de centres de commande et de citadelles, pour prendre le contrôle d'un territoire. En revanche, tout le reste a changé. Tout d'abord le graphisme s'adapte à des décors en haute résolution, des unités plus variées et des effets spéciaux tirent profit des nouvelles cartes 3D, et météo influent sur le terrain. Jusque-là, c'est propre. L'interface aussi a été relookée. Très simple, elle permet d'effectuer des actions efficacement, de passer en vue intérieure ou extérieure, de faire appel à la carte stratégique du terrain, ou de donner des ordres à des unités en un clin d'œil. Uprising 2 s'inspire beaucoup de Battlezone.

...à moitié pardonnée

La grosse modification qui oppresse les propos de John est que l'action soit son plein. Pourtant, pour ne pas retomber dans l'écueil du premier, les missions ont des spécificités qui atténuent le sentiment répétitif, et en même temps offrent un aspect plus aventure/stratégique. Objectifs précis, missions de nuit, course de VLG (Véhicule à Lévitation Gravitationnelle - mais si!), et toujours les missions plus classiques de conquête. Des nouvelles armes (comme des mini-bombes nucléaires) et de nouveaux véhicules (comme les sondes de reconnaissance) ou encore les collecteurs (recyclent les unités ennemies détruites), ajoutent aussi quelques aspects stratégiques intéressants.

Dernier point, les missions évoluent en fonction de votre réussite. Par exemple, si vous détruisez un centre de stockage de grains dans la mission 1, il y aura une répercussion sur les missions 3 et 5, où la survie et le moral de l'ennemi dépendent de ses réserves de vivres.

En conclusion, il faut admettre que Uprising 2 ressemble peu à son aîné, et c'est tout mieux. Avec des jeux comme Requiem, je dirais même que Cyclone Studios est une société à suivre, qui semble avoir plus d'une carte à jouer. Sûrement celle de la qualité.





Windows 98

***JOUEZ
PLUS VITE,***



 **Démarrer**

vous dormirez moins.

La nouvelle version de Windows® est arrivée et elle va vous en mettre plein la vue. DirectX, intégré au cœur de Windows® 98, permet d'accélérer et d'optimiser les jeux en fonction de vos composants multimédia : cartes graphiques accélératrices, joysticks USB auto-calibrés, lecteurs DVD, extensions multimédia des processeurs Intel Pentium avec les technologies MMX et des processeurs Intel Pentium II, connecteurs AGP...

Avec des jeux fluides en haute résolution, au son fracassant, en réseau via Internet, voire même sur plusieurs écrans simultanés, vous allez trouver de bons côtés à l'insomnie.

Il y a 36 000 raisons de passer à Windows® 98.



Jusqu'où irez-vous?® **Microsoft**

www.eu.microsoft.com/france/windows98

Wargasm

Prochainement dans les salles

OUBLIE-MOI, FLEUR DE MONOI

Genre : Aventure

Durée : 95 minutes

Distribution : David Bowie, Philippe noiret

Insolite balade dans les faubourgs de Papetee, "Oublie-moi, fleur de monoi" est une grande fresque historique qui traverse les événements de 1931. Philippe noiret y incarne Tanaouewaloa, un légionnaire esseulé vivant sur une atoll, qui repêche l'unique survivant d'une catastrophe aérienne (David Bowie). Les deux compères construiront un radeau en joncs et pagayeront d'îles en îles, se nourrissant d'eau salée et de coraux.

BOB ARCTOR POSSÈDE UN RÉFRIGÉRATEUR ÉQUIPÉ D'UN PINGOUIN.

JE POSSÈDE
MÊME QUELQUES
CANNETTES
DE HOUBLON.

„ET VOILÀ!



Petit entrefilet

Selon une enquête réalisée en septembre 1997 et en avril 1998 par la société TMO auprès de 8 000 personnes, la France compterait aujourd'hui 1,5 million d'internautes réguliers, dont la moitié serait abonnés à un service en ligne. Sur ces 1,5 million d'utilisateurs, 810 000 se connecteraient au réseau mondial uniquement à domicile, 510 000 uniquement au travail et 200 000 aussi bien chez eux qu'au travail. Toujours selon cette étude, 10 % des Français de plus de 15 ans ont déclaré s'être connectés à Internet au moins une fois depuis un an. Pour conclure, cette enquête nous signale que 21,8 % des foyers sont équipés de matériel informatique, contre 20,5 % l'an dernier...

Des sorties chez Infogrames, ça se fête (enfin chez eux) : Buggy, un jeu de voitures buggys, avec 16 circuits comprenant des énigmes à résoudre (non, j'ai pas fondé un fusible, je recopie le communiqué, là) et un mode deux joueurs en split screen. Ben enfin, où en étais-je ? Ah oui, voilà. Le prochain DiD sera Wargasm (oui, comme vous, j'espère que ce titre est temporaire), un champ de bataille virtuel qui permettra de prendre les commandes de n'importe quel appareil (avion, hélico) ou véhicule (tank, jeep) que DiD daignera mettre à notre disposition. Bref, un jeu comme on en attend depuis des millions d'années.



COUP DE POUCE

Coup de pouce pour la recherche pour la lutte contre le SIDA.

Bill Gates vient de filer un million et demi de dollars à un grand groupe pharmaceutique américain. Selon le dantateur, il y aurait de grands espoirs dans la découverte d'un vaccin universel contre toutes les variétés du virus. Coup du pub ? Qu'importe, ça fait des sous pour une grande cause et c'est tant mieux.

Prochainement dans les salles

SOCKET 23

Genre : Anticipation familiale

Durée : 92 minutes

Distribution : Jean Lefebvre, Pierre Mondy, Daniel Ceccaldi

Trois copains (Jean Lefebvre, Pierre Mondy, Daniel Ceccaldi) hackers de classe mondiale ne vivent que par et pour l'overclocking. À eux les grands espaces, les fire-wall et le jardinage. Pour échapper aux flics de l'IRC, ils s'emparent d'un cheval de Troie et l'entraînent à Longchamp jusqu'à l'épuisement. Pour la première fois au cinéma, des séquences spectaculaires au cœur de l'Internet.

Telex

COMMAND & CONQUER LE FILM

Le producteur en chef de Westwood est en train de rechercher un partenaire pour réaliser un film sur Command and Conquer.

On espère que leur communication sera plus soft que certaines affiches de promotion pour Red Alert.

JE ME MARRE

Alors voilà.

Superbike World Championship de Virgin, on vous en cause en prévious dans ce même numéro. Pas besoin d'attendre le test pour comprendre que ce soit, absolument formidable, va casser la baraque en raison de sa réalisation et de son réalisme hors du commun. Virgin qui sent le coup venir gros comme une maison, a donc décidé de porter ce chef-d'œuvre sur PlayStation. Huhuhu. Pardon. Je me marre, parce que déjà que le jeu aura du mal à tourner sur un PII 233, j'avoue être impatient de voir le résultat sur la console. Hinhinhin. On souhaite bonne chance aux développeurs quand même. Comme quoi on n'est pas que des langues de vipère, on sait être fair-play aussi. Huhuhu.

Prochainement dans les salles

TROUBLES II

Genre : Film psychologique

poétique

Durée : 12 heures

Distribution : Antony Perkins, Samy Frey, Klaus Maria Brandauer, Zazie

Le docteur Stovel (Klaus Maria Brandauer), dirige une étrange maison de repos dans une Pologne chimérique et insolite, prêtant à la rêverie. Valdek, un inspecteur de police lunaire et tourmenté (Antony Perkins), venu enquêter sur la disparition de son demi-frère Milosh, le mime itinérant (Samy Frey), se prend de passion pour Nina, une mystérieuse pensionnaire, autiste et fantasque (Zazie). Passion qui le conduira aux confins de nulle part, entre rêve et chimère. Ce film a reçu le Bequereel d'or au festival d'Isotop-les-bains.

Grande braderie d'été

Le monde sans pitié de la finance et du jeu vidéo vire, ces temps derniers, au chaos le plus total. Préparez vos sous, Cendant Corp est à vendre ! Outre ses multiples activités (hôtellerie, location de voitures, etc.), rappelons que Cendant possède Sierra, Blizzard et autre Berkeley Systems, acquis l'année dernière en même temps que CUC. Apparemment, c'est là que les choses auraient merdé. Suite à un audit mené par Arthur Anderson, boîte spécialisée dans le contrôle financier, Cendant a découvert que CUC, avant le rachat, aurait gonflé ses profits dans le monde de 60 % ! En clair, Cendant est moins riche de 500 millions de dollars que prévu. Moi qui vous parle, je n'ai pas 500 millions de dollars, et du coup je suis bien placé pour vous dire que ça fait un fameux trou. Je pense qu'on pourrait faire un jeu de mots rigolo avec le trou du CUC, mais je m'abstiendrai...

Comme le confiait récemment au «New York Time» Henry R. Silverman, président de Cendant, il ne fait aucun doute que le pôle jeux vidéo ne fera bientôt plus partie du groupe. Et là, vous vous dites : « C'est horrible, que vont devenir les jeux en cours ? Les Homeworld, Half-life, Diablo II ? ».

Non sans remarquer que les jeux, c'est un peu secondaire en regard aux employés que tout ce bordel va immanquablement jeter à la rue, je vous rassure : côté développement, chez Relic, Blizzard North ou Valve, on chuchote que « tout baigne, pas de panique », ça tombe plutôt bien pour Sierra. Sans aller jusqu'à siffloter dans le noir avec les développeurs, il faut reconnaître que les produits sont bons, et qu'au pire il se trouvera toujours un éditeur tiers pour récupérer des titres disposant d'un aussi fort potentiel.

Terminons cette news par un coup de chapeau à Randy Dersham, vice-président de Cendant, qui est parti rejoindre Electronic Arts la veille de l'annonce de la catastrophe. Tu connaîtrais pas les prochains numéros du loto Randy ? J'aimerais bien acheter deux ou trois jeux. Ouais je sais, sont pas finis, mais je le sens bien, là.

Editeur cherche scénariste pour fausse facture

Argonoul, c'est pas n'importe qui : pensez donc, les développeurs de Croc, Storfex ou Storglider. Ils sont spécialisés dans la trololé, porolol-II. Bref, Koonoon est leur dernier produit à venir (en novembre), et c'est l'histoire d'un mec qui est seul contre tous et qui doit sauver la guerre, euh non, la Terre. Non, non, n'envoyez pas vos CV, c'est inutile, ils ont déjà un scénariste. Bref, c'est de l'action plein les lignes de codes qui demandera une carte accélératrice 3D.

Travaux d'intérêt public

L'autorité de régulation des télécommunications, un mochin à sigle plus ou moins censé orbiter la foire d'empalme du Câble et du téléphone, vient de rendre un verdict défavorable à France Télécom. En substance, l'autorité exige que FT fosse en sorte que l'ouverture du service Internet sur le Câble à Paris commence avant février 99. Traduit en langage courtois, ça donnerait à peu près : « Dites donc les guignols là, vous croyez qu'on vous voit pas ? Vous croyez qu'on s'est pas aperçu que vous faites rien qu'à faire exprès de ralentir les travaux de modernisation de vos tuyaux pour empêcher vos concurrents de proposer le Net par le Câble ? Oui, vous, le gros là, on se remet au boulot, et fissa ! En France, on est poli, on va pas se fâcher parce qu'une entreprise en situation de quasi-monopole empêche ses concurrents d'accéder aux clients. Pourquoi pas un procès onlirust, tant que vous y êtes ? »

Prochainement dans les salles

THE BLOODFORCE

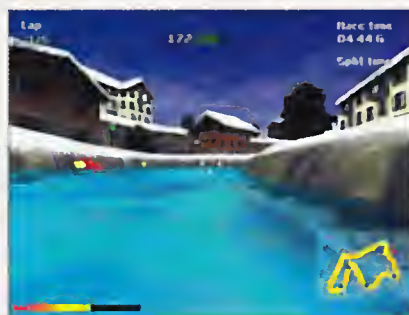
Genre : Kung Fu

Durée : 59 minutes (NTSC)

Distribution : Jet Lee, Kwen Dran Aong, Francis Huster

François (Francis Huster) prend des cours de judo depuis plusieurs semaines. Pour se perfectionner, il décide du jour au lendemain de partir à Hanoï pour participer au BloodForce, compétition injuste où les plus grands maîtres, armés de longs sabres rouillés, affrontent des débutants. La perte d'un rein, lors de son premier combat, n'entame en rien la détermination de François. Des scènes à la limite du supportable. À noter la participation de Kwen Dran Aong (excellent).





Outrage à agents

Prochainement dans les salles

UN JEU SANS FIN

Genre : Comédie autobiographique
Durée : 95 minutes
Distribution : Brad Pitt, Uma Thurman

À l'occasion d'une fête folklorique dans une ville de province, un testeur de jeux vidéo (Brad Pitt) découvre qu'il revit indéfiniment le même bouclage. Une situation à la fois extraordinaire et insupportable, s'il n'y avait la jolie correctrice suédoise (Uma Thurman) dont il est tombé amoureux... Drôle et tendre, un conte de fée romantique.

MIG 29 Fulcrum F-16 Multirole Fighter

Deux c'est mieux qu'une ! NavaLogic nous envoie une bonne paire de produits. Le principe est simple, balancer deux avions aux caractéristiques et aux configurations de pilotage très différentes dans la même gestion de combat aérien. Non seulement on peut se faire plaisir tout seul, en se tapant les missions offertes dans chaque boîte, mais en plus on peut se faire plaisir à plusieurs, en binôme, escadrilles ou encore en dogfight. Certes, ce n'est pas tout à fait un simulateur pointu, mais le rendu est soigné, et les réactions des appareils en présence sont assez réalistes. En somme, c'est une excellente vulgarisation de simulateur, dans laquelle on prend un réel plaisir à jouer, et pleine de bonnes surprises avec ça. Prima, le principe fondateur de ce produit est d'éditer une boîte supplémentaire pour chaque type d'appareil. Ainsi, sous le même moteur de gestion 3D, on pourra rajouter tout un catalogue d'avions de guerre moderne, avec toutes les différences qui les caractérisent. Secunda, et à la différence de son prédécesseur F-22 Raptor, qui utilisait le moteur Voxel-11, celui-ci accepte dorénavant l'accélération 3Dix ; désormais, faire du radada ne sera plus sans risque. Tertia, avec F-22 Raptor, on savait déjà qu'il était possible de se taper une bonne éclate à 30 personnes en réseau sans problèmes de ralentissement, NavaLogic persiste dans ses performances à gérer un grand nombre de joueurs en réseau. Le chiffre annoncé est de l'ordre de la centaine, et on aurait tendance à les croire. Reste à vous signaler que la version du jeu qui nous a été présentée était fluide, sur une bécane carburant au P-200 MMX et équipée d'une 3Dix 1, le tout tournant en résolution 1024 x 768.



Prochainement dans les salles

THE FULL POWERS

Genre : Comédie romantique
Durée : 124 minutes
Distribution : Béatrice Dalle, Harrison Ford, Charles Manson, Isaac de Bankole

Si vous avez manqué le début : Un matin, en se réveillant dans un étang, Annouck (Béatrice Dalle) entend deux hommes parler de l'assassinat du président des États-Unis (Harrison Ford), de passage à Paris. Elle tentera tout pour le joindre au téléphone et l'avertir du danger qui le guette.

Ala en croisade contre le congrès

Le bien peu démocratique congrès de l'Empire des États-Unis d'Amérique planche sur un nouveau règlement de censure à faire pâlir d'envie les petits Adolf (Hitler), Joseph (Staline) et Benito (Mussolini). Il est question d'imposer aux bibliothèques publiques des logiciels de filtrage et de censure destinés aux bécasses branchées sur le net. J' imagine que les oeuvres d'Henry Miller et de Nabokov seront brûlées en place publique. Du coup, l'ALA (American Library Association) a décidé de se lancer dans une campagne de protestation consultable, entre autre, sur le Net...

RACKET...



ON NE JOUE PAS AVEC LE CRIME ORGANISÉ

Gangsters
LE CRIME ORGANISÉ

Wicked 3D

La société Metabyte, tout récemment implantée en France et grande spécialiste de l'optimisation de drivers pour plus de 70 sociétés (dont 3Dfx et Adaptec), s'apprête à lancer sur le marché un ensemble assez impressionnant. Je m'explique. La Wicked 3D n'est autre qu'une carte 3Dfx Voodoo 2 de 12 Mo. En revanche, les drivers fournis sont plus performants que ceux des cartes concurrentes. Bien que n'ayant pu vérifier, le constructeur annonce un gain de 30 % sous DirectX6. En revanche, nous avons pu tester que les drivers acceptent plus facilement des résolutions de 1024 x 768 sans Z-Buffer et monte jusqu'à 1024 x 692 avec Z-Buffer, ce qu'aucun autre constructeur propose avec une Voodoo 2 de 12 Mo. Avec deux cartes reliées, on peut monter en 1024 x 1024 avec Z-Buffer, y compris en OpenGL. La fréquence de rafraîchissement a également été optimisée, puisque 160 MHz sont désormais acceptés. La fréquence peut d'ailleurs être ajustée hertz par hertz. Mais la plus grosse innovation reste sans conteste la possibilité de connecter des lunettes 3D. En effet, les drivers de la Wicked 3D peuvent même transformer tous les jeux Glide, OpenGL et Direct3D en 3D ! Eh oui, vous connectez un boîtier derrière la Voodoo 2, vous placez un émetteur infrarouge sur le moniteur, et les lunettes sur votre nez. En appuyant sur un raccourci-clavier, des jeux comme Battlezone, Flight Simulator, Superbike, Quake 2, Unreal ou F1 Racing Simulation sont automatiquement transformés en

3D. En fait, certains jeux bloquant le clavier refusent de fonctionner, mais ils sont rares. Toujours est-il que ça a fonctionné avec les jeux cités et que toute la rédaction est restée, comment dirais-je... sur le cul ! C'est tout simplement génial. Mais attention, le système comporte deux inconvénients. La 3D nécessitant la production de deux images séparées, une pour l'œil gauche et une autre pour l'œil droit, les jeux perdent en moyenne 20 % de fluidité, mais surtout, ils perdent la moitié de leur résolution, la séparation se faisant au niveau des trames paires et impaires. Du coup, dans Battlezone, en 800 x 600, on ne peut pratiquement pas lire les inscriptions sur l'écran. En revanche, sur Superbike ou sur F1 Racing, c'est juste fabuleux. Autre défaut, mais inhérent aux jeux cette fois-ci, c'est la 3D elle-même. Battlezone, toujours lui, est bien en 3D mais le soleil et l'effet de Lens Flare sont en fait en 2D, ce qui ne se voit pas sans les lunettes ; avec, le soleil se retrouve devant le décor. Bref, ça reste tout de même impressionnant et pour la première fois, ça sort du simple concept de gadget. Un bien beau joujou qui est promis à un bel avenir. L'ensemble

carte 3D +

lunette est proposé à 2 890 F environ, la carte seule ne coûtant que 1 790 F (contre 2 100 F en moyenne pour une Voodoo 2 12 Mo). Ah oui, j'oubliais, Stéphane Kantin, notre cher webmaster, n'a pas supporté le système. Il s'en est tiré avec un mal de tête hallucinant après seulement deux minutes d'utilisation. En ce qui me concerne, une petite heure est un grand maximum...

Quoi



◀ **Constructeur :** Metabyte, inc
Distributeur : Metabyte France
Téléphone : 01 45 57 70 66
Prix : De 1 790 à 2 890 F TTC



Sound Blaster Live

Constructeur : Creative Labs
Prix : 1 490 F TTC ▼

Con attendait depuis longtemps la réplique de Creative Labs aux cartes nouvelle génération des concurrents. Cette réponse porte un nom : la Sound Blaster Live. Équipée du tout nouveau processeur EMU 10K1, marque très réputée dans le monde des synthétiseurs haut de gamme, la Sound Blaster Live peut traiter simultanément de multiples canaux audio contenant eux-mêmes un nombre illimité de voix Midi ou de samples. Comme toutes les cartes récentes, elle gère l'environnement 3D à l'aide de plusieurs haut-parleurs et de la technologie Environmental Audio, le système 3D le plus évolué du moment. Côté per-

formances pures, l'échantillonnage peut être réalisé sur 32 bits à 48 KHz et l'EMU sait gérer en temps réel des effets spéciaux comme le chorus, l'écho, le flange, l'auto wah, la distortion et le pitch shifting. La sortie digitale de la carte permet le raccord à un DAT, un synthé numérique ou un ensemble de 8 enceintes de la marque Creative (ou bien 2 au 4 enceintes d'une quelconque autre marque). La polyphonie est portée à 256 voix, et le système SoundFont offre la possibilité d'utiliser la mémoire de l'ordinateur pour stocker les échantillons à concurrence de 32 Mo. Enfin, la carte au format PCI garde une compatibilité parfaite avec les anciens modèles de la marque, sans pour autant utiliser un artifice particulier, ce qui, pour ce type de carte, est une première. Vos applications DOS continueront ainsi de fonctionner parfaitement. Livré avec Cubasis Audio, Sound Forge XP4.0, Mixman et tous les utilitaires propres à la gamme, la Sound Blaster Live risque bien d'imposer un nouveau standard en la matière. Nous vous proposerons un test plus complet dans le prochain numéro.



Altec Lansing ADA305

Premier fabricant d'enceintes multimédia du monde (voire d'enceintes tout court), Altec Lansing innove grâce à un premier kit numérique équipé d'un décodeur Dolby Pro-Logic. L'ensemble se connecte à la fois sur le port USB de la machine et sur la sortie de la carte son. L'intérêt du port USB réside dans le fait que l'on puisse interagir avec les enceintes elles-mêmes. Ainsi, si l'on règle le volume depuis les enceintes, une fenêtre s'affiche temporairement sur l'écran, vous indiquant le réglage en cours. Grâce à ce système, on peut également modifier le son de chaque enceinte et du caisson de grave séparément. Dans un futur proche, on pourra

faire parvenir le son directement par le port USB, l'amply Pro-Logic se chargera alors de décoder le signal. En attendant, vous pourrez profiter des effets stéréo Pro-Logic analogiques produits par certains jeux ou par un film DVD, par exemple. Plus besoin d'ampli coûteux pour goûter aux joies du Home Theater. Celo dit, ce kit ne comprend que 2 enceintes, l'effet Surround est seulement simulé, ce standard nécessitant normalement 2 enceintes supplémentaires. Pour ce qui est de la puissance, vous en aurez largement assez pour vous fâcher avec votre voisinage...



de neuf?

Par Lord Casque Noir

▲ **Constructeur :** Altec Lansing
Distributeur : Comtrade
Téléphone : 01 49 35 24 18
Prix : 1 490 F TTC

ATI Xpert@Play 98

Il s'intéresse de plus en plus aux joueurs, notamment grâce à ce nouveau Bundle ou rapport qualité/prix fort intéressant. Pour moins de 1 000 F, vous disposerez d'une carte 2D/3D ATI Rage Pro équipée de 8 Mo de RAM pour bus AGP et d'une sortie TV, d'un programme permettant de lire des DVD (décompression semi-hardware), du DVD de «Microcosmos», du jeu complet Incoming et de la suite graphique PhotoSuite SE. Pour ceux qui cherchent une bonne carte 2D/3D, ne cherchez plus...



▲ **Constructeur :** ATI
Distributeur : ATI France
Téléphone : 01 39 23 20 44
Prix : 975 F TTC

MEURTRE...



ÊTES-VOUS TAILLÉ
 POUR DEVENIR PARRAIN
 OU FINIR DANS DU SAPIN?



Gangsters Le Crime Organisé, marque déposée © 1998 Hothouse creations Ltd © Édité par Eidos interactive Limited / Tous droits réservés.

Reportage

PAR WANDA

pomme de terre n'est pas
encore au courant. Lui qui
adore se faire les dents sur les
grosses daubes, lui qui ne
conçoit pas écrire un test sans
faire rigoler ses lecteurs, il est
foutu. Foutu. Sur les onze jeux
qu'Activision a présentés à
Dublin, je n'ai vu que du bon.
Pas la moindre esquisse de
foirage. Aucune aspérité.
Rien pour se marrer. Que des
trucs pour jouer. Pauv' patate.
Non, c'est au-dessus de mes
forces. Je peux pas lui dire ça.



Activate 98

L'LECTS d'



es éditeurs aiment bien nous inviter avant un salon, histoire de mettre leurs hits en valeur. Ce n'est pas nouveau. Mais généralement, on part voir seulement un ou deux jeux.

À côté, ils organisent plein d'activités de la mort, histoire de nous en foutre plein la vue. Bon, une activité de temps à autre, je ne dis pas : ça détend. Mais trop, mine de rien, c'est pas sérieux. Vous me direz : ce n'est que du jeu. Est-ce que ça a besoin d'être sérieux ? Et la réponse est oui, évidemment. Les bons jeux se font rarement dans la déconade et le « j'e m'en fous-tisme ». Peut-être avant. Mais les temps changent. La fameuse maturité de ce marché, dont on vous rebat les oreilles depuis des années, elle est en train de se construire maintenant, grâce à des boîtes comme Activision. Activision : le nom magique, qui ne rappelle que de bons souvenirs. Y aurait-il une formule magique qui mette à l'abri des daubes ? Que nenni. Activision en a développé, comme les autres. Mais depuis quelques années, ils ne les commercialisent plus. Quels que soient le temps et l'argent investis sur un projet, si celui-ci risque de mettre en péril leur image de marque, ils font une croix dessus. Ça n'a rien de magique, mais c'est sacrément efficace.

Je me suis donc retrouvée parmi 180 personnes, développeurs, acheteurs de la grande distribution et journalistes de toute l'Europe, sous le vent et la pluie d'Irlande. Je sais, ça fait super-cliché. N'empêche que le temps était pourri. Mais qu'importe : tout se passait à l'inté-



L'équipe des producteurs et réalisateurs : Matt Candler (*Third World*), Zach Harman (*Interstate '82*), Jonathan Knight (*Fighter Squadron*), Greg Borrud (*Dark Reign II*), Seth Gerson (*Asteroids*), Michel Kripalani (*Beneath*), Peter Mack (*Quake II Mission Pack II*), Dave Georgeson (*Heavy Gear II*), Cecilia Barajas (*Civilization*), Dan Freed (*Heretic II*). Absent : Richard Graysan (*Sin*, en preview ce mois-ci).



rieur et le planning ne laissait aucune place au tourisme. Dans la journée, les sessions de présentation se succédaient à un rythme d'enfer et on avait à peine le temps d'apprécier un jeu, qu'il fallait passer au suivant. Ai-je l'air de me plaindre ?

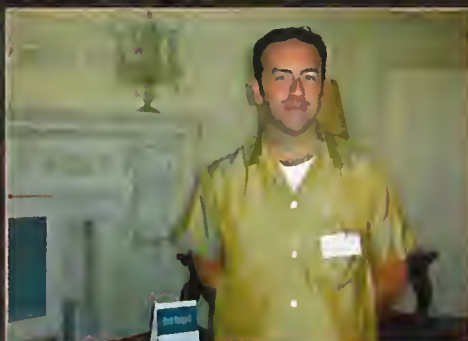
Si Activision avait été présent à l'ECTS, on n'aurait pas eu deux jours pour tout voir, mais seulement deux heures ! Non, je suis super heureuse d'être allée à Dublin.

Nous vous avons déjà énormément parlé de *Heavy Gear II* et d'*Interstate '82* (Joystick 95).

Du coup, je n'ai pas l'impression d'avoir appris grand-chose de nouveau sur ces deux produits maison. Le Dark Side Engine, leur moteur 3D à tous les deux, a l'air performant mais sans plus, du moins sur le plan

Activision

LECTS d'Activision



Scoop ! Exclusivité mondiale ! La première image de Dark Reign II ! Regardez attentivement le bout d'écran, à gauche du mec en pyjama... Ah merde. On ne voit rien. Oops. Désolée.



des effets visuels qui n'en jettent. C'est fluide, on peut passer de l'extérieur à l'intérieur des bâtiments, les collisions ont l'air nickel, l'interaction avec le décor est complète, on peut courir, s'agenouiller, ramper et j'en passe dans Heavy Gear II ; le perso d'I'82 possède trois tonnes d'animations sympas, les scènes cinématiques sont superbes, on peut monter jusqu'en 1600 x 1200... Mais les décors d'I'82 étaient encore trop erratiques et je n'ai pas vu trace du merveilleux ciel de Heavy Gear II (celui que l'ansolo avait admiré à l'E3). J'avoue être restée sur ma faim.

Autant ils m'ont filé des images en pagaille pour Heavy Gear II et l'82, autant je n'ai rien eu du tout pour Dark Reign II. Je suis verte. Car s'il est bien un jeu qui m'a marquée parmi tous, c'est celui-ci. Stratégie temps réel, certes,

mais entièrement en 3D. Dans le dernier Joy, et dans celui-ci aussi d'ailleurs, Ivan bave devant Homeworld. Ben là, c'est la même chose, sauf que c'est sur le plancher des vaches. Et que c'est moi qui bave. On peut zoomer, dézoomer et changer l'angle de la caméra à volonté, pour se la jouer tactique en suivant une escouade de fantassins sous le couvert d'une forêt, ou au contraire s'offrir une vue générale de la carte. Du coup, les bâtiments et les unités ne sont plus des petits pâtés aux tailles quasiment identiques : tout est proportionné. Contre toute attente, Dark Reign II est également en rupture avec la grande mode des couleurs qui pètent. Mais ça fait seulement six mois qu'ils bossent sur le jeu, chez Pandemic Studios (des anciens d'Activision partis monter leur boîte et qui développent aussi Battlezone II), en se concentrant surtout sur la technologie. Et le jeu n'est annoncé que pour l'été 99. On a le temps de voir venir.



Cet échappé d'Interstate '76 est chef de projet sur Interstate '82. Réalisateur, qu'ils appellent ça chez Activision, comme au cinéma.



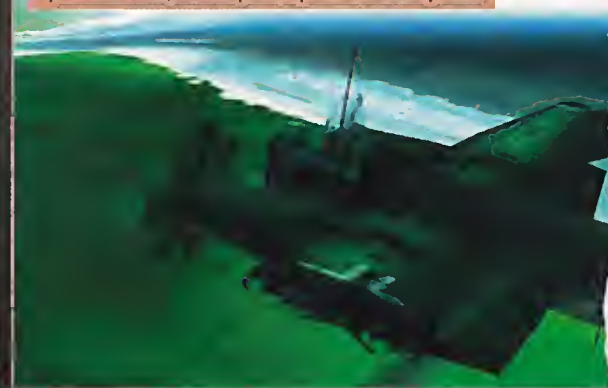
Heavy Gear II (décembre 98) est développé par une toute nouvelle équipe. Il comportera 10 missions d'entraînement, 40 missions solo (où on pourra gérer jusqu'à 4 autres Gears) et 30 cartes multi. Le mode multijoueur accueillera jusqu'à une dizaine de personnes.



Interstate '82 (février 99) se veut à la croisée de Mad Max et de Miami Vice. Tout ce qu'on avait pu reprocher à l'76 a été corrigé : il y aura davantage de missions (30 au total), plusieurs niveaux de difficulté et plein de véhicules à conduire.



C'est vraiment trop beau. Mais ? Que se passe-t-il ? Une fuite ou pifond ? Ah non, ce n'est que Bob qui bove sur mon épaule.



ter Squadron annonce des modèles de vol authentiques, on a plutôt confiance. En plus, chaque avion a été divisé en 24 à 40 zones de dommages, ce qui est énorme et promet un comportement des plus fidèles pendant les combats.

L'action se déroulera pendant la dernière partie de la guerre, en Afrique du Nord, à Douvre et sur les bords du Rhin. Vous pourrez jouer une trentaine de missions en tant qu'Anglais, Allemand ou Américain, soit 90 missions au total. Vous piloterez des P-51D, B-17G et P-38J côté

Fighter Squadron

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SIMULATION
DÉVELOPPEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 98

Côte multijoueur, on replonge dans le luxe avec un bonheur évident et non dissimulé : jusqu'à 16 personnes en réseau local ou via Internet.



Ces pilotes qui se sont lancés dans cette Seconde Guerre mondiale ne devaient guère être plus vieux que vous, qui me lisez aujourd'hui. Est-ce la raison pour laquelle vous appréciez tout particulièrement cette période ? Microprose, Microsoft, Jame's, Psygnosis...

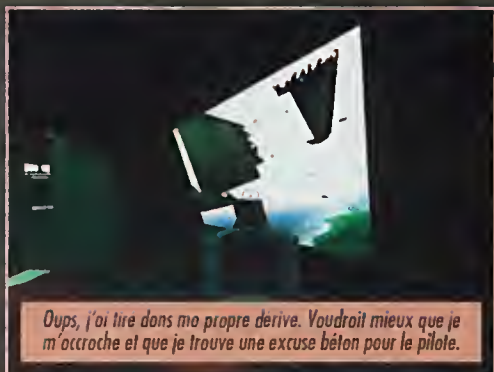
Ils sont au moins cinq éditeurs à annoncer un projet du même type pour la fin de l'année. Bob en trépigne d'impatience. C'est un peu comme la folie des jeux de foot de cet été. Sauf que cet été, il y avait la Coupe du Monde. Et là... Je ne vois pas. Bon, j'arrête de réfléchir, c'est trop fatigant. Il fait au moins 35° dans nos bureaux, et pas le moindre courant d'air. Ah non ! V'là Kant qui me pique mon ventilateur pour refroidir son Riva TNT. Là, c'est clair, j'y arriverai plus.

Avant d'aller à Dublin, j'avais déjà vu deux de ces projets, et tous deux m'avaient pas mal impressionnée. Fighter Squadron ne fait pas exception à la règle. Il est beau, bourré d'options et de possibilités, et il a l'air monstrueusement bien programmé. Il faut dire qu'à la tête de l'équipe, on retrouve Eric Parker, le créateur de A10 Cuba!. Hein, tu veux rajouter quelque chose Bob ? - «Ce mec est génial. A10 Cuba! est tout simplement le meilleur simulateur jamais vu pour les modèles de vol et les modèles d'armes. Avant, il avait fait A10 Attack! sur Mac, pour lequel il avait inventé le Virtual Battle, un environnement hallucinant qui...» Stop ! Merci Bob. Ça suffira pour aujourd'hui. Tu raconteras le reste dans ton test, d'accord ? Bref, quand Figh-



côté allemand, et des Mosquito, Lancaster et Typhoon côté US. Vous dirigerez entre un et dix avions par mission, avec la possibilité de changer d'avion, et même de poste dans les bombardiers, à n'importe quel moment de la mission. D'après ce que j'ai vu, tout a été fait pour vous plonger dans l'action. Les jauges bougent en temps réel. Où que vous regardiez - et vous n'avez que l'embarras du choix - tout est superbe et hyper réaliste. Mais une carte 3D sera sans doute recommandée.

Le jeu est livré avec un éditeur de missions qui permet de créer ce qu'on veut dans un des trois environnements du jeu : waypoints, altitudes, champs aériens, vents, caractéristiques des pilotes (pilotage, loyauté, agressivité...), etc. Mais le fin du fin, c'est leur système OpenPlane, qui vous permettra de designer les avions de votre choix, et de les tester en vol ! En effet, le modèle de vol développé pour Fighter Squadron sera capable de prendre en compte les caractéristiques de n'importe quel avion et de le faire voler de façon réaliste. Une partie du site web d'Activision est déjà réservée pour



Dups, j'ai tiré dans ma propre dérive. Voudrait mieux que je m'occroche et que je trouve une excuse béton pour le pilote.



Admirez l'élégante désinvolture avec laquelle Jack peut blaster du stream sans lâcher sa corde. Et de la main gauche !



L'équipement spéléo de papa, c'est trop bien pour les cascades !



Il voit que Jack est malheureux. Il veut le consoler. Mais je crois que Jack est trop perturbé par son chagrin pour le comprendre.

Beneath

STANDARD PC CD-ROM
GENRE AVENTURE/ACTION
DÉVELOPPEUR PRESTO STUDIOS
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99



Coulées de lave, éboulis rocheux, tremblements de terre... S'il s'agit vraiment de cette aventure, Jack a toutes les chances de remporter une médaille aux JO de 1908.

Beneath est le parfait contre-exemple de ce que je vous disais un peu plus tôt, comme quoi Heretic II était le plus beau jeu parce que le plus près de sa sortie : Beneath ne sort qu'au printemps prochain et il est déjà magnifique. La première impression est incroyable : on a envie de jouer. On a envie d'endosser le costume de Jack, ce fils d'archéologue qui part à la recherche de son père, disparu au cours d'une expédition dans l'océan Arctique. La fluidité de l'animation y est pour beaucoup, de même que la souplesse avec laquelle le personnage évolue. Mais surtout il se dégage de ce jeu une force, hum, comment dire... apaisante. Je crois que tous ceux qui ont dévoré les Jules Verne et autre HG Wells devraient me comprendre. Ce qui fait la force de ces bouquins va bien au-delà de l'excitation. C'était le filon déjà un peu exploité par Lara Croft. Mais Beneath s'annonce un cran au-dessus, peut-être parce que l'action se déroule au début du siècle, du temps où la science était synonyme de progrès. C'était une époque un peu magique, vous ne trouvez pas ?

Accompagné de l'assistant de votre père, vous plongez donc dans une crevasse qui vous mène à un dédale de grottes. Au cours de votre exploration, il vous faudra vous battre (sans blague ?) contre les races qui se sont développées sous l'écorce terrestre à l'insu des humains : les archaïques Troglodytes, les ingénieux Mor-

locks, et pour finir les mystérieux Insectoids. Pour sauver tous les membres de l'expédition paternelle, vous devrez comprendre ces civilisations souterraines, résoudre pas mal de puzzles, déplacer des objets, manœuvrer d'étranges engins, et ne pas hésiter à courir (en plus, ça recharge votre lampe frontale), sauter, grimper, descendre en rappel, vous élaner dans le vide à la Tarzan... Fini les galères de positionnement ultra-précis à la Tomb Raider, sous peine de rater un saut et de s'exploser au fond d'une crevasse. Jack est trop cool : il dosera son effort en fonction de ce que vous lui demanderez. Quand vous lui demanderez de sauter, il comprendra que c'est pour attraper le filin qui court au plafond. Les « oups, désolée, je savais pas » de notre copine Lara, c'était un peu pénible parfois, avouons-le.

Bon, allez, je m'emballe, mais tout ça n'est qu'au stade de promesses aujourd'hui. C'est la première fois que les petits gars de Presto Studios font autre chose que du précalculé (Journeyman Project, c'était eux) et ils n'ont pas encore commencé à développer le support des cartes 3D. Et puis les douze immenses niveaux annoncés sont encore loin d'être finalisés. Ah tiens, j'y pense, Beneath sera le seul jeu de tous ceux que présentait Activision à n'être pas jouable en multi. Ils se font de plus en plus rares, les bougres.



URGENT

Christophe Colomb - Attila - Napoléon - Einstein - Churchill & Co

RECHERCHENT

Un professionnel pour prendre la Direction Générale

Mission : rebâtir le Monde - Motivation exigée.



**RIVER
WORLD**

Riverworld, une immersion totale dans la stratégie/gestion de ressources 3D temps réel

d'après le Best-Seller de Philip José Farmer's. Un graphisme à couper le souffle, plus de 400 personnages (de Attila à Einstein en passant par Napoléon, la Reine Victoria, Chaka le Zoulou...) 270 unités et infrastructures à gérer jusqu'à épuisement, vue subjective ou à la 3^{ème} personne, 11 niveaux technologiques à traverser jusqu'à en perdre haleine, bref, il va falloir du souffle.

Optimisé Cartes 3D (Direct™ 3D et 3DFx™)

Jouez mais n'oubliez pas de respirer.



Reportage

PAR IVAN LE FOU



Voilà, c'est mon chouchou.

Durant l'E3 d'Atlanta,

je suis tombé sur

Homeworld et par la suite

je suis retourné voir

la démonstration tous les

jours tellement j'étais

impressionné.

Depuis, je passe mon temps

devant les screenshots et

je force les imprudents

qui se sont approchés à

les admirer à leur tour.

Oui, j'ai besoin d'aide.



GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL • EDITEUR SIERRA STUDIOS
DÉVELOPPEUR RELIC • SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 98

Homeworld



'était à Atlanta, dans un coin de l'immense stand Cendant (la compagnie qui regroupe désormais, entre autres, Sierra et Blizzard), et il y avait là deux Canadiens d'une boîte de Développement inconnue (Relic) qui faisaient la démo d'un jeu de stratégie en temps réel furieusement spatial : Alex Garden et Erin Daly, respectivement directeur et designer principal. C'est très simple, le jeu était absolument hypnotisant : à l'écran, défilaient des vaisseaux spatiaux beaux à pleurer qui s'affrontaient en tourbillonnant tandis que la caméra enchaînait mouvements et zooms avec une facilité déconcertante. Le choc. Le fan de X-Wing et Total Annihilation que je suis en avait les yeux qui lui sortaient de la tête, et ce n'étaient pas les dizaines de Couic-like que l'on s'obstina à me présenter durant le salon qui pouvaient m'aider à oublier Homeworld. Je n'ai plus pensé qu'à ça jusqu'à ce qu'Alex Garden vienne lui-même à Paris nous présenter la bête.



(plus précisément lors d'une figure aérienne familièrement appelée le "Kawa-voum"), et nous pûmes utiliser sa bécane. Vingt-trois ans, c'est l'âge d'Alex Garden, le fondateur de Relic Entertainment et donc le principal responsable de Homeworld, le premier jeu de cette société. Aussi jeune soit-il, le gaillard n'en est pas à son coup d'essai dans le domaine des jeux vidéo, puisqu'il a commencé à 15 ans comme bêta-testeur, engagé par Don Matrick, une pointure du milieu aujourd'hui président de tout plein de machins-choses chez Electronic Arts. Dans le genre pointure, devinez donc avec qui il a longtemps travaillé et qu'il considère comme son mentor ? Chris Taylor, le génial co-fondateur de Cavedog et co-auteur de Total Annihilation. Autrement dit, LA référence actuelle en matière de conception d'un jeu de stratégie en temps réel.



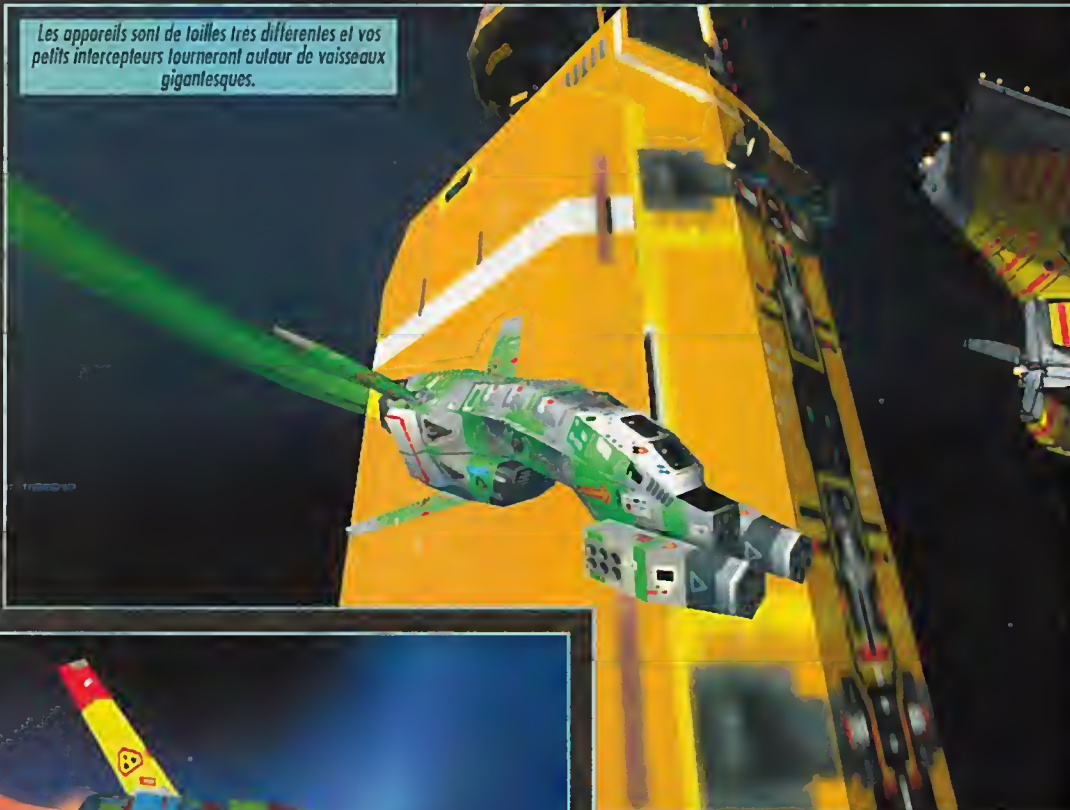
rd

23 ANS ET TOUTES SES DENTS

Il entra dans notre salle de test, il y eut comme une douce lumière et... son PC refusa absolument de fonctionner. Heureusement, Fishbone était parti faire réviser son exosquelette à la suite d'une défaillance lors d'un parcours urbain de sauts d'obstacles à moto

Homeworld

Les appareils sont de tailles très différentes et vos petits intercepteurs tourneront autour de vaisseaux gigantesques.



Le moteur du jeu est tellement impressionnant, qu'il a été utilisé aussi pour les scènes de transition durant le jeu.

La stratégie en temps réel est enfin mise à la sauce Space Opera.



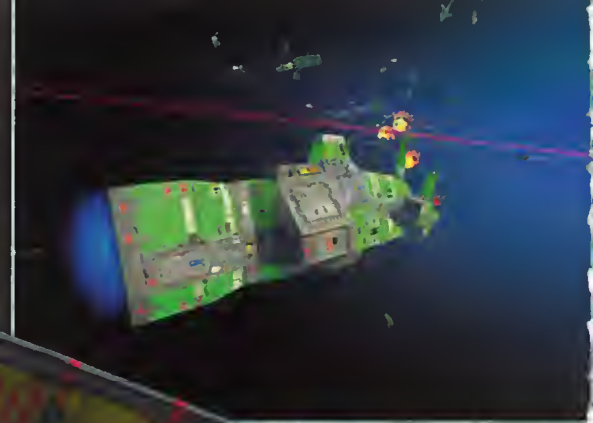
Les traînées des réacteurs permettent de suivre le déplacement des vaisseaux et de savoir immédiatement à quel camp ils appartiennent.

«Tout ce que je sais du jeu vidéo, c'est lui qui me l'a appris», déclare-t-il tout simplement. Pour un peu, on s'attendrait à apprendre qu'il a été allaité par Peter Molyneux et que Sid Meier lui a donné son sang après son premier accident de trottinette des neiges (on est au Canada, rappelez-vous). En tout cas, avec un parcours pareil, on peut espérer voir éclore un jeu révolutionnaire.

Et justement, à moins de se faire doubler dans la dernière ligne droite par un outsider, Homeworld sera le premier jeu de stratégie entièrement en 3D, avec une totale liberté de mouvement sur les trois axes. C'est également le premier jeu de ce type à prendre comme thème le Space Opera, c'est-à-dire pas seulement un background futuriste comme Starcraft, mais bel et bien les dogfights entre vaisseaux spatiaux au milieu des étoiles et entre les astéroïdes.

LE PARADIS DU DETAIL

Vous allez prendre les commandes d'une flotte de vaisseaux variés, allant du gigantesque vaisseau-mère aux petits intercepteurs, en passant par différents modèles de corvettes, de frégates et de porte-aéronefs. Il vous faudra envoyer des usines mobiles récupérer les ressources présentes sur les astéroïdes ou dans les nébuleuses (un peu sur le modèle des moissonneuses de C&C), construire vos appareils et faire des recherches technologiques pour pouvoir les perfectionner ou en obtenir de nouveaux. Outre les graphismes (et je tiens à préciser que les images que vous voyez sont réellement des captures d'écran), un des éléments les plus impressionnants du jeu est la liberté totale que l'on a par rapport à la caméra : vous



pourrez à loisir zoomer et tourner autour de votre flotte pour la voir sous tous les angles, ce qui vous changera agréablement de la très statique vue isométrique habituelle, et tout cela avec les deux boutons de la souris. À portée de la main gauche, une série de raccourcis clavier vous permettra de naviguer entre différentes vues programmées, de passer en vue "poursuite" sur un groupe de vaisseaux ou d'obtenir une carte d'ensemble du terrain de jeu.

Les différents vaisseaux sont entièrement modélisés et le soin apporté aux détails force l'admiration : certains ont même des canons articulés qui pointent sur leur cible pendant le déplacement. Vous pourrez regarder des intercepteurs revenir s'amarrer à leur vaisseau d'attache après une mission, chacun à leur place, ou être secoué par les coups au but lorsqu'ils sont attaqués. Vous pourrez également leur assigner différentes formations de vol, suivant le type de mission qu'ils auront à remplir.

Certains d'entre eux ont des capacités intéressantes : furtivité, zone de camouflage (à la façon des Arbiters Protoss dans Starcraft), champ de force pour ralentir les vaisseaux ennemis ou détourner les tirs, canons à ions provoquant des explosions en chaîne dans les nébuleuses...

Chacun des deux camps dispose de 25 unités (intercepteurs, chasseurs-bombardiers, corvettes, vaisseaux citernes, destroyers, vaisseaux pilleurs, de capture ou d'opérations spéciales, frégates, générateur de champ de force, porte-aéronefs, croiseurs lourds...), mais les différences entre eux ne seront pas aussi flagrantes que dans un Starcraft par exemple. Une limite que l'on retrouve dans la campagne solo, mais

Voilà réunis X-Wing et Total Annihilation en un seul jeu.



RELIC ENTERTAINMENT

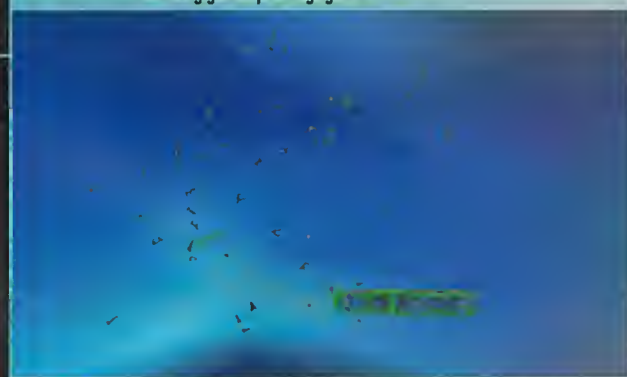
Lo société Relic a été fondée par Alex Garden en mai 1997 pour créer Homeworld. À l'origine, elle ne comptait que 5 employés et c'est avec cette petite équipe que s'est effectuée toute la pré-production du jeu pendant plus de six mois. Un an après, Relic compte 20 personnes et recrute encore pour finaliser et optimiser son jeu. Bien entendu, d'autres projets sont à l'étude après Homeworld, mais Alex Garden reste très discret sur le sujet. Rien qu'à voir les images de cette page, vous serez vous aussi convaincu que c'est une société à suivre à l'avenir.

que Alex Garden assume tranquillement : « Je m'attends à ce que nous soyons critiqués sur ce point, mais on ne peut pas tout avoir : nous avons choisi d'immerger le joueur au maximum dans l'intrigue ».

HOME SWEET HOME

Le scénario de Homeworld place entre vos mains la destinée de tout votre peuple, les Kushans. Jadis, vous régniez pacifiquement sur tout le centre de la galaxie. Un jour survint, des confins inexplorés de l'espace, une race belliqueuse, les Taiidans, qui entreprit calmement et méthodiquement de vous casser la gueule. Après vous avoir copieusement rossé et plutôt que de risquer une révolte du reste de la galaxie en vous annihilant tout bonnement, les Taiidans choisirent d'exiler les survivants de votre espèce. Ils vous massèrent dans quelques vaisseaux et vous dirigèrent vers une très lointaine planète désertique, en prenant bien soin que le voyage dure suffisamment longtemps pour que votre peuple (habilement manipulé) en oublie jusqu'à son histoire et la raison d'être de ce voyage. Et vous voilà installé, ignorant tout de votre passé glorieux, bien trop occupé à survivre sur cette planète dure et pauvre. Jusqu'à ce qu'un jour, bien des générations après votre exil, des scientifiques Kushans fassent une étrange découverte en analysant un très ancien artefact ayant la forme d'un éclat de cristal : ils prouvent en deux temps trois mouvements que ce cristal ne provient pas de votre système solaire actuel, qu'il émet un faible signal indiquant une position astronomique, et que, vache, bon sang les gars, ce trou à rats n'est donc pas notre planète d'origine. Et paf, vous voilà tous embarqués dans un gigantesque vaisseau-mère, en route vers votre terre natale. La campagne solo de Homeworld retrace ce long voyage, jalonné d'affrontements avec les Taiidans bien sûr, mais aussi de rencontres et de négociations avec différentes races

Les différentes escadrilles de votre flotte affronteront l'ennemi dans de gigantesques dogfights.



de pirates ainsi que de mystérieux marchands.

En plus d'un scénario assez élaboré bien que linéaire, l'originalité du jeu solo tient au fonctionnement de la campagne proposée : le joueur garde pour le scénario suivant ce qui reste de sa flotte après chaque victoire. Pour éviter d'avoir tout à recommencer par manque de vaisseaux, la difficulté du jeu s'adapte automatiquement à la force du joueur. Paradoxalement, un joueur pas très doué pourra donc finir le jeu plus facilement qu'un très bon joueur, qui rencontrera plus de difficultés sur son chemin.

TOUTES LES BONNES CHOSES ONT UN DÉBUT

Tout ça, c'est de la théorie, mais en pratique, parlons matos ! Le jeu est prévu pour gérer tout ce qui se fait en matière de carte graphique : AGP, Voodoo 2 en SLI et toute la cavalerie des optimisations 3D. De ce côté-là, tout marche bien, les démonstrations ont été très convaincantes. Homeworld doit aussi fonctionner en accélération logicielle à partir du Pentium 166. Là aussi, bonne surprise : j'ai pu jouer sur un P200 sans carte 3D et le jeu reste beau (à condition de couper tous les effets graphiques du décor de fond). Il était même raisonnablement fluide alors que le code n'était pas optimisé du tout : sachant qu'il n'est pas rare de voir un gain de vitesse de 40 à 50 % après optimisation, tous les espoirs sont permis. Finalement, la principale inconnue qui demeure, c'est la maniabilité : est-ce que l'interface sera à la hauteur et est-ce que le joueur va pouvoir rapidement être à l'aise pour diriger ses troupes ? C'est clairement la question-clé dans un jeu de cette complexité. Pour avoir eu le soft entre les papattes quelques minutes, je suis assez confiant, mais j'attendrai d'avoir une version jouable pour me prononcer. D'ailleurs, faudrait pas que ça traîne trop parce que je deviens nerveux, moi, mmmh ?

En multijoueur, chacun pourra paramétrer à volonté les couleurs de ses appareils, y compris la trainée du réacteur.



Le moteur permet de réduire le nombre de polygones des objets lointains pour accélérer l'affichage, tout en respectant l'échelle de leurs tailles respectives.

Votre pire ennemi:

02:57

le chrono

C h a q u e s e c o n d e c o m p t e .

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein
à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse,
autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous
...pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
 - Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
 - Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
 - Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici. C'est une pure Simulation

PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

JOYPAD
"Simulation très
ambitieuse"

PLAYSTATION MAGAZINE
"La référence sur PlayStation"

CD CONSOLES
"Conduite très réaliste,
circuits de qualité"



Licence exclusive du
champion du monde de rallye,
COLIN McRAE



C'est vraiment un volant que vous voulez?

TM

COLIN McRAE

RALLY

www.colinmcræ.com



Codemasters



La version PlayStation est compatible avec la manette **DUAL SHOCK**™

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

Reportage

PAR POMME DE TERRE

De retour de reportage chez

Core Design, je lâche mon

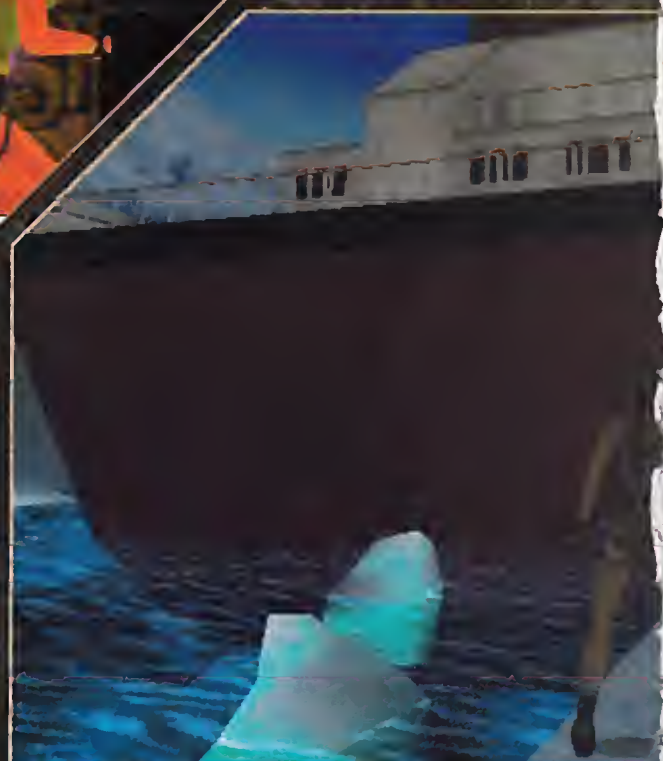
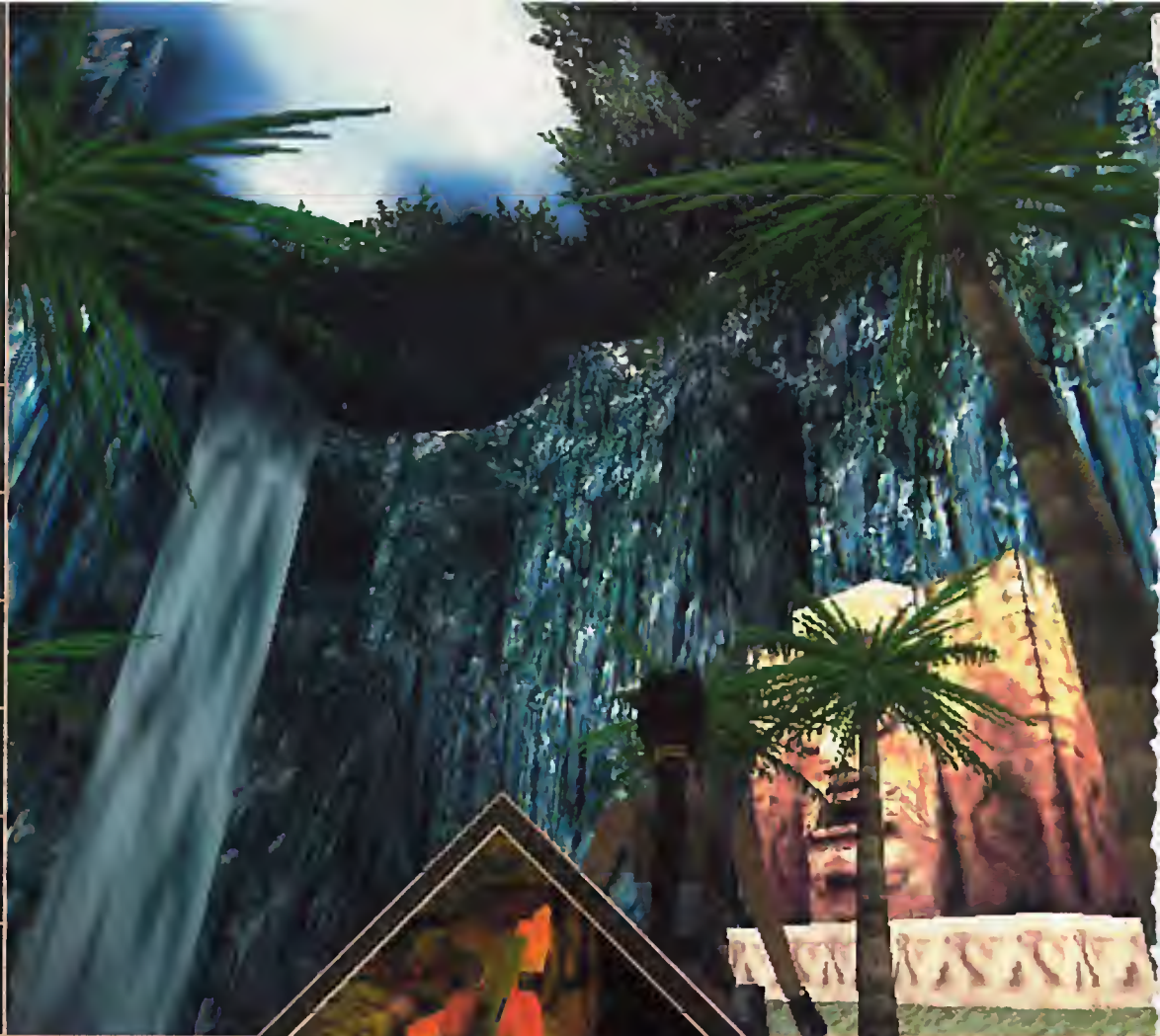
sac et allume d'un geste

réflexe mon PC et la télé.

Je zappe et tape ces lignes.

Hop, voilà Christophe

Lambert qui entre chez moi.



Tomb Raider

GENRE ACTION/AVENTURE • ÉDITEUR EIDOS • DÉVELOPPEUR CORE DESIGN • SORTIE PRÉVUE FIN DE L'ANNÉE 98



'est un vieux Fréquentar. Mi-asperge, mi-caniche, Laurent Boyer interviewe Lambert en slip au sortir de sa piscine de star. En substance, ça donne : «Tu vois, j'étais dégoûté de tourner 'Highlander 2', mais j'avais pas le choix : dans les grosses boîtes américaines, c'est dans ton contrat. Si le premier film marche, t'es automatiquement embarqué pour une suite. Tu crois que ça me faisait marrer d'en dire du bien à la télé pour ensuite croiser des fans qui me sortent : «Tu sais, ton film il était pourri...» ?». Je glousse sous cape et pense à Tomb Raider 2 que j'avais trouvé bien foiré. De l'action pure, sans âme. Et puis ça devient un peu flippant, j'entends Christophe Lambert balancer exactement la même phrase qu'Adrian Smith, big boss en second chez Core Design que je viens d'interviewer à propos du tome trois de Tomb Raider : «Par contre, dans le trois, on a voulu revenir aux racines, ne pas trahir l'esprit du premier...» Suit des propos ineptes de Lambert au sujet d'Highlander 3, dont il est très content. Le pauvre a dû éternuer sa cervelle il y a longtemps de cela.

COMME DE BIEN ENTENDU

Ca devient donc une loi naturelle. Exactement comme au cinéma, quand un jeu marche, on sort une suite en catastrophe pour surfer sur la douce vague du pognon. Puis, quand tout ça s'est bien tassé, on sort le trois qui est un retour aux sources, comme de bien entendu. C'est donc d'une humeur fort sceptique que je m'étais rendu à Midlands en Angleterre, voir où en était le développement des dernières aventures de Lara. Très vite et malgré moi, j'ai pourtant bien été obligé de ravalier ma bile : Tomb Raider 3 est très prometteur, et non pas pour ses prouesses esthétiques mais d'un point de vue ludique, ce qui est bien plus intéressant. L'aspect plates-formes du jeu a été choyé, avec des passages très techniques et beaucoup de trouvailles qui feraient envie à Nintendo. L'aventure semble particulièrement riche avec quatre scénarios s'imbriquant les uns dans les autres pour former

une mission globale, se partageant entre quatre univers : Antarctique, Area 51 (la fameuse base militaire où les petits gris sont venus pique-niquer sans se douter qu'ils finiraient disséqués chez Pradel), le désert d'Australie et un Londres d'un autre temps. Question matos, Lara trouvera le moyen de caser, dans son vanity case, un flingue Desert Eagle, une paire de Uzis, un lance-roquettes ainsi qu'un lance-grenades. Elles sont fortes ces gonzesses. Les ennemis seront enfin pourvus d'une vraie cervelle. Désormais ils fuiront, se regrouperont, tendront des embuscades, s'écrouleront en fonction de stimuli (par exemple, du sang dans l'eau pour les requins). Lara est également enrichie d'une nouvelle panoplie d'actions, elle pourra ramper et avancer discrètement pour tromper la vigilance d'éventuels gardes. Ou encore tirer avec deux flingues dans deux directions, à la mode Tarentino.

ENTRE GENTILSHOMMES

Pas question de conversion PlayStation vers PC ou vice et versa chez Core Design ; cela a toujours pour effet de léser la version qui n'est qu'un transcodage de l'autre. Non, les deux versions sont codées par deux équipes distinctes. La version native PC utilisera l'accélération 3D via DirectX et tirera tout ce qu'elle pourra de nos cartes avec forces effets de lumière dynamique et moult animations pour donner vie aux décors. Mais c'est pourtant la version PlayStation qui m'a laissé sans voix. Sur une machine identique, le fossé technologique entre Tomb Raider 1 et 3 donne le vertige. Bien. Vous aurez peut-être noté mes louables efforts pour rester civilisé. Les voici donc foutus aux gogues, mes efforts, tant pis je craque.

Bordel ! Quel cul sublime ! Faut vraiment les voir, leurs nouvelles animations... Lara Croft dans sa tenue commando tendance S.M.-Lara qui rampe comme une esclave lubrique, toute croupe tendue, le tissu de son short à la limite du point de rupture... Ahhrrr... ça va pêter ! Ces salauds de dessinateurs connaissent bien leur boulot. Craque ton ben ! Craque ton ben ! Craque ton ben !



er 3

Reportage

PAR BENJI

Le Petit Prince d'aujourd'hui
ne joue plus à saute-mouton
mais à Sim City 3000,
simulation de «je suis
monsieur le maire» qui
devrait relancer l'intérêt pour
le premier des Sim machin.



Maxis/Sim City

Reportage

PAR WANDA

Nous, à Joystick, on aime bien

Rage Software. Il faut dire qu'on

reçoit sans arrêt du nouveau

matériel et qu'on manque

souvent de softs pour le tester.

Alors quand un éditeur est à la

pointe de la technologie, on est

tout content. Et quand ce

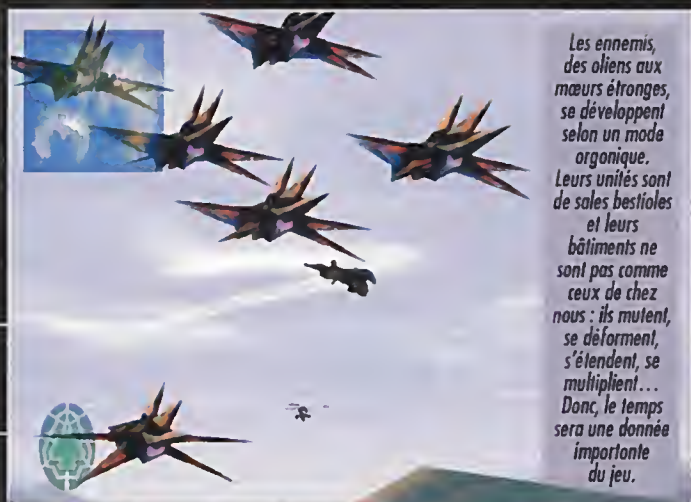
même éditeur décide de nous

pondre un bon gros jeu bien

riche, de stratégie temps réel

tout en superbe 3D, vous

imaginez dans quel état on est.



Les ennemis, des aliens aux mœurs étranges, se développent selon un mode organique. Leurs unités sont de sales bestioles et leurs bâtiments ne sont pas comme ceux de chez nous : ils mutent, se déforment, s'étendent, se multiplient... Donc, le temps sera une donnée importante du jeu.



Rage So

Rage a fait appel à un écrivain pour nous épargner les scénarios classiques des jeux vidéo, du style : «Après une catastrophe nucléaire...» ou «Alors qu'ils exploraient la quarantième planète du système Banane...» ou «En sortant des chialles...»



Depuis sa création, il y environ six ans, Rage s'est bâti une solide réputation de gameplay et de haute technologie. C'est un des rares studios de développement capables de vous

immerger complètement dans un jeu, en vous faisant oublier le faible intérêt du jeu en question. Car il faut bien reconnaître qu'InComing est superbe, mais qu'il manque un peu de profondeur. Les p'tits gars de Rage l'admettent volontiers : InComing est avant tout une vitrine de leur savoir-faire technologique. Et sur ce coup-là, ils ont gagné les félicitations du jury. Arriver à développer un environnement aussi beau sur toutes les cartes 3D du marché, ça demande une certaine maîtrise de la programmation. En plus, c'est une optique que j'aime bien. L'idée que celui qui a une Mystique de première génération arrive à exploiter le maximum des capacités de sa carte pour avoir un jeu à la fois beau et fluide, tout comme celui qui a une Voodoo 2, ou une Rage Pro, une Riva 128 ou une PowerVR, ou... Moi cette approche me plaît. C'est vrai quoi, y en a marre des développeurs qui réclament toujours davantage de puissance, en oubliant que tout le monde n'a pas les moyens de changer carte vidéo et processeur tous les deux mois. Sans compter que le résultat est souvent bien moins impressionnant que ce qu'ils se plaisent à croire.

LANGUE PENDANTE

Bref, quand Rage annonce un jeu de la trempe d'Hostile Waters, c'est toute la rédac' qui est en émoi. Et ça ne fait que commencer : InComing Forces (la suite d'InComing, annoncée pour la rentrée 99), qui sert actuellement de plateforme expérimentale pour leurs nouvelles technologies, offrira un concept de jeu beaucoup plus

poussé que celui d'InComing, notamment en terme de stratégie. Grosso modo, vous vous retrouverez 250 ans après InComing, et les rôles seront inversés : il vous faudra contrôler 4 planètes aliennes et les défendre contre les attaques terrestres. Je n'en sais pas davantage. Ne me demandez pas non plus ce qu'ils sont en train de nous concocter comme technologie de la mort. Tout ce qu'ils ont bien voulu me dire, c'est qu'ils programmaient un moteur 3D entièrement nouveau et qu'ils développaient de nouvelles techniques d'animation. Bon, je vous donne un tuyau : allez lire la rubrique "Cartes 3D", en particulier les articles sur la TnT et la Rage 128. Multi texturing, bump mapping, environnement mapping, 1600 x 1200, couleurs 32 bits, etc. Toutes ces fonctionnalités de DirectX 6, qui ne sont supportées en hard que par les toutes dernières cartes, eh bien dites-vous que tous les jeux dont je parle dans ces pages exploitent déjà tout ça. Alors que croyez-vous qu'ils développent pour InComing Forces ? Moi, je ne sais pas. Mais je suis sûre d'une chose : ça va dépoter grave de grave. Un dernier détail : tous ces titres sont exclusivement développés pour DirectX3D, c'est-à-dire pas de version Glide (le Glide ne fait pas la moitié de ce que je vous cite plus haut) et ils ne tourneront que si vous avez une carte 3D dans votre bécane, quelle qu'elle soit.

Hostile Waters

STANDARD PC CD-ROM
GENRE ACTION STRATÉGIE 3D TEMPS RÉEL
SORTIE PRÉVUE MARS 99

Coui, je sais, lansolo vous en a déjà parlé le mois dernier dans notre dossier E3 et du coup vous en savez déjà beaucoup. Mais j'ai appris deux ou trois petites choses sur le jeu

ftware

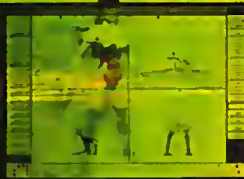


DVD playback

3D modeling

business applications

video conferencing



VELOCITY 4400

L'avenir de la vitesse 3D est là!



La prochaine génération de technologie graphique 3D est arrivée.

Avec la VELOCITY 4400™ vous obtenez la double vitesse et double puissance pour tous vos besoins professionnels et ludiques. La VELOCITY 4400 dispose d'un processeur Riva TNT 128-bit à double texture et d'une puissance de 7 millions de transistors (presque autant que pour l'Intel Pentium II) pour une performance supérieure.

Depuis plus de dix ans, STB est leader dans le domaine de la technologie graphique. Découvrez encore plus sur l'avenir de la vitesse en visitant notre page web au www.stb.com et voyez comme la VELOCITY 4400 vole à travers vos programmes professionnels, vos applications digitales, internet et jeux vidéos.

- Accélérateur 128-bit 3D/2D et vidéo intégrés
- 16Mo de mémoire pour des résolutions jusqu'à 1920x1200
- 250MHz RAMDAC pour des taux de rafraichissement jusqu'à 160Hz
- Sortie TV et moniteur (s-vidéo & composite)
- Windows 95, 98, NT et support DpenGL
- Disponible pour bus AGP et PCI
- Dix ans de garantie

Les produits STB sont disponibles chez:

CARREFOUR

dans tous les magasins

EXTRAPOLE

- Centre co. Grand Clot (94)
- Centre co. Belle Epine (94)
- Centre co. Paris Nord (93)
- Centre co. Les 4 Temps La Défense (92)
- 5, Bld Montmartre (75)

APRO

- Evry (91) 01 69 36 37 38
- Melun (77) 01 60 56 54 80

SURCOUF

139, av. Daumesnil

75012 Paris

SCORE GAMES

dans tous les magasins

HCS MISCO [VPC]

- Tel 01 69 93 21 22
- Fax 01 69 93 21 11

PC HALLE

- 50/52 rue Balard, 75015 Paris 01 45 58 18 88
- 29, rue du Collège, 75008 Paris 01 53 93 98 38
- 145, avenue de Verdun, 94 200 Ivry/Seine 01 45 15 13 88
- V.P.C. 01 45 15 13 80

et équipent aussi les systèmes de Compaq, Dell, Gateway, UNIKA, PC Halle et d'autres.

STB Systems, Inc. 32, rue de Cambrai, 75019 Paris Tel: 01 40 36 67 17 Fax: 01 40 36 59 38 Support Techn: 01 40 36 79 29

Copyright 1998 STB Systems, Inc. All rights reserved. VELOCITY 4400™ is a trade mark of STB Systems, Inc. All trade names referenced are the trade marks, service marks or registered trade marks of their respective holders. Product may differ from photograph. Specifications and estimated retail price subject to change without notice.

STB
www.stb.com

Reportage

PAR WANDA

Quand on fait un petit tour parmi

les studios de développement

d'Empire, on s'attend à voir des

simulateurs. Et qu'ai-je découvert ?

Trois studios, trois simulateurs.

Ça fait du bien de savoir qu'il y a

des choses sur lesquelles on peut

vraiment compter.



Le terrain est un peu trop taillé à la serpe à mon goût et on ne peut pour l'instant pas monter au-delà du 640 x 480. Mais les développeurs de Razorworks n'ont pas encore fini de bosser dessus.



choisir un mode novice), système d'armes et avionique (deux modes également).

Pour l'intérieur des deux hélicoptères, les coyotes de Razorworks ont développé un cockpit virtuel en 3D proposant plus de trente vues différentes. Le tableau de bord de l'Apache offre deux MFD (Multi Fonctional Displays), sur lesquels vous pourrez zoomer à tout moment, et où vous choisirez d'afficher deux des six fonctions possibles : radar, indicateur de danger, etc. Celui du Havoc possédant un nombre d'instruments plus important, il n'est doté que d'un seul MFD sur lequel vous afficherez soit le radar, soit l'électro-optique (ou optronique).

Bien entendu, les missions augmenteront progressivement en difficulté. Vous y croiserez diverses unités terrestres, maritimes et aériennes, par tous les temps, de jour comme de nuit. Votre tactique sera essentiellement basée sur la ligne de vue, d'où l'importance accordée à la modélisation du terrain et à la gestion du relief. À propos de terrain et de relief, bien que toutes les histoires soient inventées, toutes les cartes sont exactes. Quant au moteur 3D, il a été développé à l'aide de Direct3D et il nécessite une carte 3D. Razorworks annonce déjà que son prochain jeu, Comanche Hokum (même principe que Apache Havoc), utilisera les mêmes outils et qu'il sera possible de jouer en réseau avec les quatre appareils. En attendant, sur Apache Havoc, vous pourrez aller jusqu'à douze joueurs en local et quatre via Internet.

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SIMULATEUR D'HELICO
DÉVELOPPEUR RAZORWORKS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 98

Apache Havoc



Pour son premier jeu, la petite équipe de transfuges de Digital Integration a visiblement essayé de faire du bon boulot. Trois campagnes dynamiques ont été développées : Cuba,

Géorgie et Asie du Sud-Est (Thaïlande, Laos, Birmanie), que vous pourrez jouer soit du côté américain, en pilotant le AH-64D Apache Longbow, soit du côté russe, avec le Mil-28N Havoc B, plus gros et plus lourd que l'Apache. Ne cherchez pas de repère historique : les scénarios sont entièrement issus de l'imagination des développeurs. En revanche, les deux hélicoptères ont été fidèlement reproduits : apparence extérieure (avec un système simplifié de gestion des dommages), modèle de vol (on pourra aussi



Empire



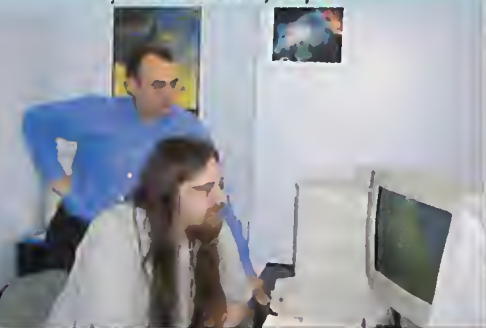
Les données à bord de l'Apache sont exprimées en pieds, tandis que le système métrique est utilisé pour le Havoc. Et, nec plus ultra pour

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE JETS
DÉVELOPPEUR ROWAN SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 98

MiG Alley



Rod Hyde (en bleu) développe des simulateurs de vol depuis 1985 (MiG Alley n'est qu'une de ses créations...) et sur les dix-sept personnes de Rowan Software, six travaillent avec lui depuis environ dix ans. Ça c'est des références, moi j'dis.



Après la Première Guerre mondiale de Flying Corps, les développeurs de Rowan bondissent jusqu'au début des années 50, en pleine guerre de Corée, pour nous pondre la première simulation de Jet digne de ce nom, sur un immense terrain de 1 500 x 1 000 km que vous parcourrez à toute allure - Jet oblige. Le cœur de Mig Alley est la campagne solo, développée en mode dynamique, qui vous ramènera au printemps 1951, période où le front a énormément bougé et où sont apparus les premiers escadrons de MiG russes. Vous aurez quatre-vingt missions, s'étalant sur une durée d'environ deux cents jours, pour perdre ou gagner la guerre.

En tant que commandant d'un groupe de quatre-vingt avions des Nations Unies, vous devrez planifier au quotidien les missions de votre groupe, composer vos escadrons, leur assigner des objectifs, et puis partir à bord d'un de ces avions pour prendre part à l'action. Le soir, un debriefing vous rendra compte des avancées réalisées au cours de la journée et vous permettra de fixer vos objectifs du lendemain. Vous êtes libre de choisir n'importe quel type de mission : Incursion en terrain ennemi, destruction de ponts pour couper le ravitaillement adverse, support des troupes au sol, etc. L'intelligence artificielle a l'air assez béton, pour gérer toutes ces données (tracé de la ligne de front, forces et faiblesses des différentes positions, alliées comme adverses), le tout de façon ultra réaliste.

Au cours de la campagne, vous pourrez piloter le F86 Sabre, le F84 Thunderjet, le F80 Shooting Star, et même le classique P51 Mustang (seul avion à propulsion du jeu) pour les missions d'attaques au sol. Les 16 premières missions de la campagne (4 pour chaque avion) vous apprendront à mieux connaître leurs qualités respectives. Les MiG 15 et MiG 15 bis vous seront également accessibles dans les autres modes : mini campagne (action rapide), mission historique et, bien entendu, multijoueur, lequel pourra accueillir jusqu'à huit ou douze joueurs. Les modèles de

vol ont été reproduits avec fidélité - on n'en attend pas moins de la part de Rowan - mais le fin du fin, c'est que le jeu sera livré avec les courbes de performances de chaque avion, ce qui permettra aux forcenés de gérer au mieux les forces et les faiblesses de leurs groupes et aux novices comme moi de comprendre pourquoi le F86 (et pas le MiG 15) décroche à telle vitesse et à telle altitude quand on lui demande de virer un peu sec.

Les développeurs ont peaufiné tous les détails en privilégiant l'efficacité plutôt que la poudre aux yeux. L'interface de planification des missions est plutôt aride, mais incroyablement riche et complète. Leur moteur Direct3D a été développé à partir de DirectX 5. Il n'exploite donc aucune des fonctions 3D les plus en vogue, mais il permet de monter jusqu'en 1 600 x 1 200 et d'afficher jusqu'à cinquante avions simultanément sans ramer. Ceux qui n'ont pas encore cédé à la mode des cartes 3D pourront également l'émuler en soft. Et puis regardez les photos : c'est super beau, non ?

Pro Pinball Big Race USA

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE FLIPPER
DÉVELOPPEUR EMPIRE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 98



Après The Web et Timeshock!, la série des Pro Pinball se poursuit avec cette course autour des Etats-Unis. Les développeurs ont passé des mois à peaufiner les trajectoires et à entièrement reprogrammer le modèle mathématique de la boule. Avant, elle se contentait de glisser en tournant autour d'un axe vertical, ce dont, soit dit en passant, je me contentais largement. Maintenant, elle tourne dans tous les sens, dérape, ricoche, se contorsionne... Euh, enfin presque.

Fidèle à la tradition des Pro Pinball, BRUSA n'offre qu'une table, mais les rebondissements ne manquent pas. Vous pourrez avoir jusqu'à dix boules en même temps sur le plateau. Pour aller au bout du jeu, il vous faudra parcourir seize villes et réussir quatre challenges par ville. Bref, de quoi y passer pas mal de temps. Vous pourrez également paramétrer des tas de trucs : angle d'inclinaison de la table, sensibilité des flippers, conditions de victoire, aspect de la boule, etc. Il est même prévu un mode multijoueur pour deux personnes.



Reportage

PAR MORGAN

Bon c'est décidé ! Je m'affilie à

un clan. Je ferais partie du

groupe des Heroes, Warcraft,

Dune, Kingdoms et Alpha

Centauri. Je laisse les Lara

Croft, Quake 72 et autres

nouveautés aux férus de

technologie. Honnêtement,

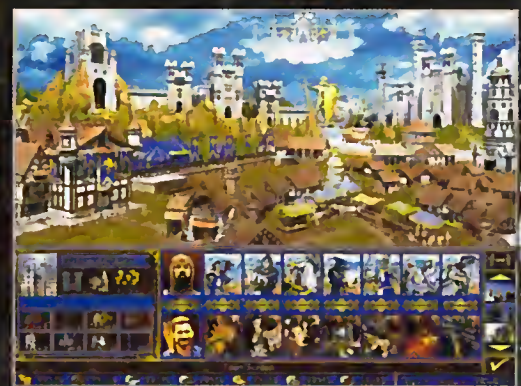
sous peine de faire le rabat-joie,

je vous assure qu'ils savaient

faire des jeux dans ce temps-là,

justement pour compenser

cette absence de technologie.



Heroes of Might & Magic

Heroes of Might & Magic 3



la campagne. Le passage à une résolution de 800 x 600 en 65 000 couleurs permet l'utilisation d'unités plus grosses et en même temps plus détaillées. Jugez par vous-même avec les images ci-contre.

Au niveau des améliorations, l'équipe de New World Computing ne s'est pas arrêtée là. Deux nouveaux types de châteaux ont été ajoutés, portant le total à 8. Dans chacun d'entre eux, vous aurez la possibilité de recruter des héros pour former votre armée parmi les 16 types différents et d'y greffer jusqu'à 7 unités (soit 2 de plus qu'auparavant) de monstres pour vous épauler. Il sera possible de conserver certains héros d'un scénario à l'autre.

DES TAS DE PETITES NOUVEAUTÉS

Puisque l'on est dans les chiffres et statistiques divers, sachez que le monde comprend 118 monstres à affronter durant votre quête. Les parties promettent d'être longues.

À propos de la gestion des héros, un nouveau système d'inventaire est mis en place. Il comprend un emplacement par type d'artefact. Par exemple, une paire de bottes, une ceinture, une armure, etc. Une solution logique qui limitera les excès de collectionnisme aiguë (dans Heroes 2, on pouvait accumuler les objets de façon dérisoire). Cela nécessitera aussi de répartir, à travers vos différents héros, tout cet équipement et de ne pas tout miser sur une ou deux armées surpuissantes.

Pour finir la liste des améliorations quantitatives, les compétences se sont enrichies, elles aussi, d'une dizaine de choix nouveaux ; dont la magie qui se divise dorénavant en 4 écoles distinctes, en fonction du type de sortilège. Il faut noter deux aspects innovants, qui devraient renforcer encore un peu plus la stratégie dans le mode carte de jeu/exploration. Tout d'abord,

la diversité des "zones" à visiter. Certaines d'entre elles permettent d'accroître le niveau de production d'une ville. Certaines amplifient les compétences. Les inévitables points d'expérience, gemmes, bois, et autres sont toujours présents, bien sûr. Le deuxième aspect, assez sympa, est la présence d'un deuxième monde au niveau souterrain. Ces caves gigantesques constituent une deuxième carte à part entière, et amènent de toutes nouvelles particularités (mais je n'en dis pas plus, histoire de vous laisser quelques surprises).

SPLENDIDE, NON ?

L'innovation la plus importante, en tout cas à mon goût, concerne les combats. Donc, nous voilà avec des champs de bataille 50 % plus grands, plus de monstres à manipuler et surtout de vrais obstacles gênant la progression des unités. Ces mêmes obstacles pouvant aussi servir à se protéger, le cas échéant. La prise de châteaux ennemis s'est elle aussi compliquée. Bref, le nerf du jeu est axé vers une stratégie un peu plus fine et plaisante. Malgré cela, si les combats continuent de vous agacer, il est toujours possible de faire gérer cette phase de jeu par l'IA.

Tiens ! Je réalise que j'ai oublié de parler du scénario, dans tant ça... Vous savez le truc qui justifie le fait de passer des centaines d'heures à tuer des petits monstres sur un écran de PC... Bon alors voilà : le monde d'Erathia est en proie à la menace d'annihilation d'un mort-vivant surpuissant (serait-ce le Roi, récemment assassiné, qui aurait pris une forme éthérée ?). Vous incarnez l'un des plus grands héros du royaume, qui luttera pour ramener la paix et l'harmonie.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Ah ! Ça y est ! Je me souviens maintenant pourquoi je n'avais pas parlé du scénario plus tôt. À dire vrai, je dois avouer que, même si ce n'est qu'une excuse facile, il est malgré tout désobligeant, affligeant et pathétique de pondre une trame aussi puérile et stéréotypée. Pour revenir sur une note un peu plus positive, le scénario se déroule en plusieurs chapitres. À la fin de chaque mission, vous devrez choisir comment agir pour la mission suivante. Cet aspect de scénarios à multichoix est tout à fait excellent, car il permet une rejouabilité très importante. Et attention, il ne s'agit pas d'un mauvais remake, avec la même carte, la même mission et 4 unités différentes, mais bel et bien de scénarios distincts. Une fois que vous aurez fait le tour du jeu en version solo, une version multijoueur améliorée vous attendra. Gérant de 2 à 8 joueurs simultanément, elle conserve le système du tour par tour. Toutefois, vous pourrez consulter la carte du monde en attendant votre tour. Il était temps qu'ils y pensent ; l'erreur est réparée. Et puis en bonus, ils nous offrent un éditeur de missions absolument génial. Très simple à utiliser, il permet de créer des missions complexes en quelques heures. Une pacotille, quand on voit le travail réalisé pour chacune des cartes.

CYBORG 3D

Digital Stick



C'est aussi...



X36

Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.



Cyborg 3D Digital Pad

Manette à technologie digitale programmable pour PC.



PC Dash

Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.



X6-33m

Pad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC

transecom

une société
du groupe



Saitek™

Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtp@club-internet.fr
<http://www.saitek.com>

Brochure gratuite sur simple renvoi de ce coupon à TRANSECOM.
12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes,
95140 GARGES LES GONNESSE. Indiquez SVP :

Nom, prénom
Adresse
Date de naissance / /
Configuration matériel

Reportage

PAR MORGAN

En un an de développement,

c'est le jour et la nuit :

technologie top niveau,

interaction réelle avec un

univers et des personnages,

scénario de qualité, interface

au superbe design et fluidité.

Tout est réuni pour que

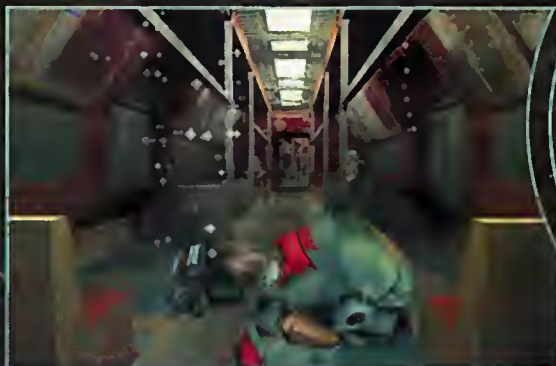
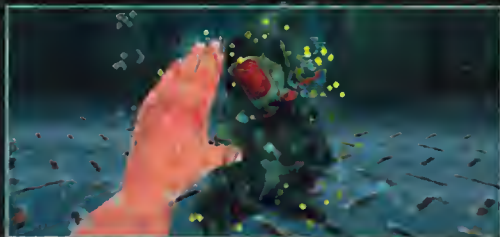
Requiem ne soit finalement

pas un Quake-like de plus.



Requiem Wrath of the Fallen

GENRE ACTION/AVENTURE
DISTRIBUTEUR 3DO/UBI SOFT
DÉVELOPPEUR CYCLONE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE AUTOMNE 98





I l y a bien longtemps, le Grand Royaume fut divisé en deux, lors de la Guerre de la Rupture. Deux groupes d'anges émergèrent et se dispersèrent à travers chaque domaine. Les

Élus furent ceux qui restèrent dans le royaume originel, et les Déchus s'établirent dans le monde du Dessous, ayant perdu la guerre et étant tombés en disgrâce. Dès lors, les Déchus n'ont eu de cesse de récupérer ce qu'ils clament être à eux : la Création. Vous incarnez Malachi (prononcez Mal-ak-ai), l'un des anges suprêmes et tout puissant des Élus. Vous décidez de vous rendre sur la Création pour mettre fin à cette lutte, déchirant un monde innocent. Hélas,

vous devrez affronter parmi les plus volontaires et machiavéliques anges déchus qui, depuis, se trouvent eux aussi dans cet univers. Le combat s'annonce titanesque, malgré l'absence temporaire de certains de vos pouvoirs, grâce au passage dans ce monde. Bon nombre de références au «Paradis perdu» de Milton, ou «Sodome et Gomorrhe» (quand on y pense, ça devait vraiment être terrible, Gomorrhe. Je veux dire, se faire gomorrhiser, on n' imagine même pas !), le scénario de Requiem est passionnant. Certes, il ressemble bigrement au prochain jeu de Shiny : Messiah. Mais on va dire que l'approche d'un nouveau millénaire a toujours éveillé les imaginations populaires et soulevé les questions sur le mystère de la création. Disons que c'est un hasard et que personne n'a copié personne. Requiem est d'ailleurs développé depuis plus d'un an et demi.

À ce propos, j'avais eu l'opportunité à l'époque de faire un reportage sur le jeu et je m'y étais refusé, le graphisme et l'interface étant vraiment trop misérables. Quelle ne fut donc pas ma surprise de voir le jeu, après tout ce temps ! Que de changements !

SI TU CONTINUES À M'ÉNERVER...

L'aspect aventure est indéniablement le point fort du produit. Il ne s'agit pas ici de tirer des leviers et d'ouvrir des portes, après avoir massacré sans distinction 500 monstres plus laids les uns que les autres. Le scénario a un sens, et les programmeurs sont bien décidés à exploiter le filon. Tout d'abord, vous êtes un ange, donc pas une brute sanguinaire. Vos motivations sont divines, ne l'oublions pas. Vous devrez rencontrer des membres de la résistance, pour apprendre le plus d'infos possibles sur les Déchus et leurs activités. De fil en aiguille, vous rencontrerez différents personnages auxquels vous rendrez service, etc. Bref, vous avez une vie, un objectif, des discussions. Les niveaux étant très grands, vous ne viendrez pas à bout rapidement des missions. Celles-ci impliquent de trouver des objets et de les manipuler dans un niveau, d'interagir avec des

PNJs, d'effectuer certaines actions spécifiques à des moments clés. Pour vous donner un ordre d'idée, cela se rapproche plus de Jedi Knight que de Quake. Contrairement à JK, ici beaucoup d'actions sont réalisées en temps réel et pas dans une séquence cinématique. L'Intelligence Artificielle des PNJs permet aussi de reconnaître une attitude (courir, air menaçant, arme au poing et quel type d'arme, etc) et de réagir en fonction de cette dernière. Ils vous demanderont par exemple de ranger votre arme immédiatement sous peine de faire feu dans les cinq secondes. De nuit, en revanche, ils peuvent ne pas remarquer votre pistolet et réagir en conséquence (ou plutôt ne pas réagir, donc). Tout cela permet de résoudre les quêtes sous plusieurs formes, en fonction de votre style. Dissimulation, gros combats, diplomatie, ruse... tout sera bon pour y parvenir, parmi plus de 30 niveaux. Par contre, bien que la même mission puisse être réalisée en finesse ou en force, l'un des deux moyens est souvent meilleur que l'autre (influence sur la suite du jeu, par exemple). Bon, tout ça est quand même bien plaisant : j'ai pu parler d'un jeu d'action sans tout de suite aborder les habituels nombres d'images par seconde, résolution d'écran ou encore nombre de polygones par monstre.

J'TE TRANSFORME EN SEL !

Je continue donc sur ma lancée. L'autre aspect très sympa est l'usage de pouvoirs "magiques" de votre personnage. Bien que vous soyez dans l'incapacité de tous les utiliser, suite au choc subi par le transfert dans ce monde, il vous reste toutefois de bons tours à jouer aux gardes, mech-démons et autres ennemis. Parmi les 24 sortilèges, vous avez notamment la possibilité de faire bouillir le sang d'un ennemi, ou encore de le transformer en sel (incroyable mais vrai), j'ai vérifié et en effet de nombreux textes



sacrés évoquent ce pouvoir), ou encore d'infliger une décomposition accélérée des chairs, de prendre possession d'un corps, etc. Ces pouvoirs, divisés en 4 types de magie, utilisent une quantité "d'essence angélique", qui augmentera au fur et à mesure de l'aventure. Bon, j'en viens enfin à l'aspect technique du jeu : plein d'armes, de monstres, de niveaux très bien foutus et complexes, des effets de lumière RGB en temps réel de qualité, un environnement sonore riche, 65 000 couleurs, 8 joueurs en réseau, différentes façons de mourir selon la zone d'impact, etc. Toutes les options dorénavant classiques et attendus dans ce type de jeu sont présentes. Ça devient d'ailleurs de plus en plus difficile de discerner, dans cette course technologique, qui fait mieux que l'autre dans ces effets 3D, dont le sens m'échappe souvent.

Ce que j'en retiens en tout cas est que Requiem a un look extra, un design léché, une ambiance inquiétante sans être pour autant agressive... Je vous assure, j'ai un bon feeling pour ce produit. En tout cas quel bond prodigieux accompli en 1 an. Les développeurs de Cyclone Studios semblent prendre la bonne voie pour faire partie de ces sociétés à l'avenir florissant (Jetez un coup d'œil à Uprising 2 dans ce même numéro).



La mode d'emploi de le Joystick en français



Au secours !
Nécessite une trop
grosse configuration.

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Démo ou patch présents sur
le CD-Rom.



Jeu majeur
et indispensable.

	Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)		Fonctionne directement sous Windows 95	40 Beuark
	Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)		Fonctionne sous Windows NT 4.0	50 Moyen
	Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)		Fonctionne sous DOS	60 Pas mal
	Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)		Fonctionne en mode DOS avec Windows 95	70 Bien
	Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)		Utilise le MMX	80 Très bien
	Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)		Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft	90 Exceptionnel

Après Battlezone, Uprising et Armor Command, la révolution des jeux de stratégie 3D en temps réel est en marche. À vos bécanes, Microsoft se jette dans la bataille.

Urban Assault

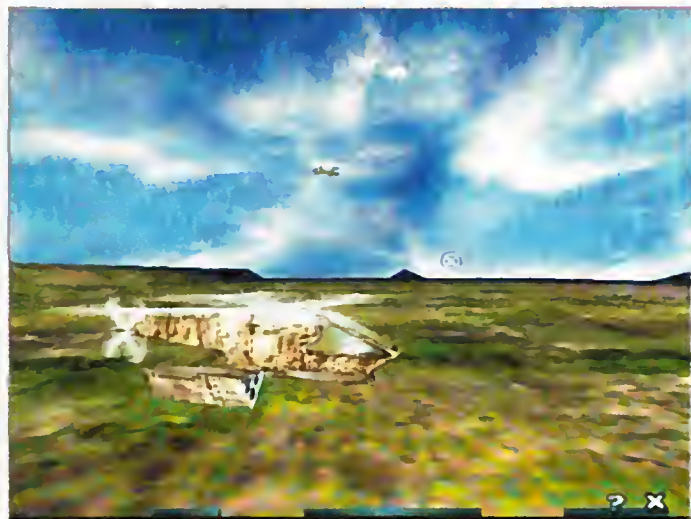
Stratégie temps réel pour tout joueur - PC CD-Rom

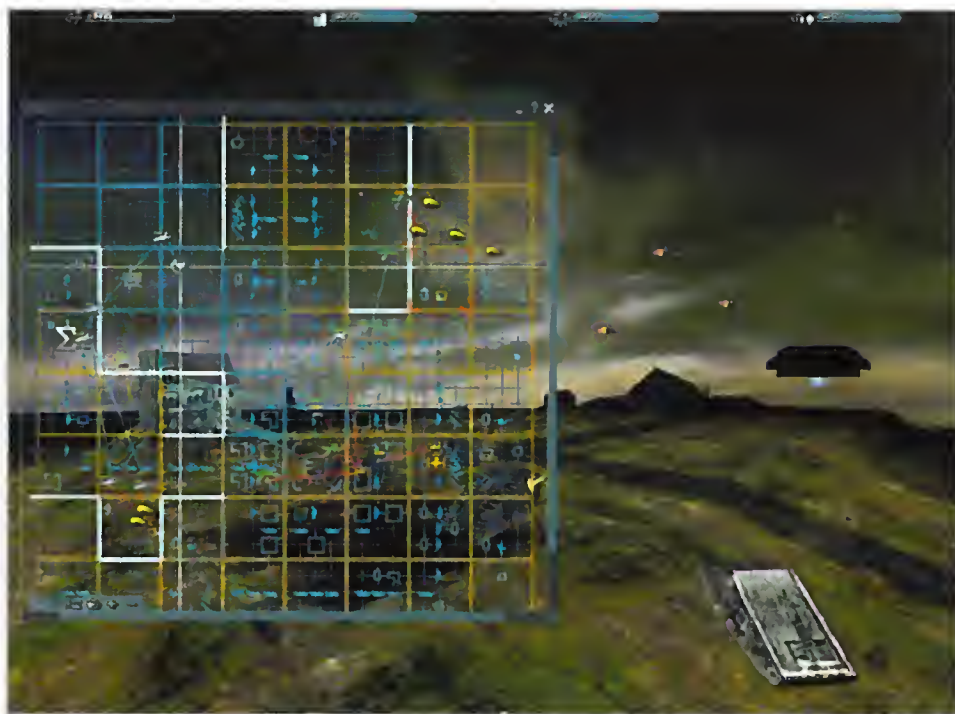


À l'heure où je vous parle, les Mykonians envoient la cinquième vague d'assaut. Hélicos à doubles hélices comme les Chinook, chars rapides... Ils ne me font aucun cadeau. Depuis que je leur ai détruit deux centrales énergétiques, ils s'acharnent sur ma centrale principale. Je n'y crois pas, comment font-ils ? Il en arrive toujours autant. Je n'ai pas dû détruire les bonnes. J'ai voulu tout avoir trop vite. Me voilà bien, maintenant. Je suis bonne pour recommencer la mission. Tiens, qu'est-ce que je disais. Ils ont réussi à détruire mon vaisseau mère. La poisse ! Bon, c'est pas grave, je vais essayer une autre mission.

L'histoire

Pour une fois, les humains ne sont pas les agresseurs. Ils se battent pour une bonne raison : défendre la Terre. Notre belle planète bleue se voit de loin dans l'espace. Pas mal de monde est intéressé par ses ressources énergétiques et son cœur magnétique. Deux races extraterrestres l'ont remarquée. Ils ont débarqué ont même temps et espèrent bien se déloger les uns les autres pour profiter du pactole. Et les Terriens, dans l'histoire ? Ils subissent. Leur territoire s'amenuise comme une peau de chagrin. Comme d'habitude, les querelles intestines fleurissent. Votre parti, en plus des deux races extraterrestres, doit se coltiner deux adversaires humains. En 2017, Bruce Willis se fait vieux, impossible de lui demander de sauver





En 2017, Bruce Willis se fait vieux. Impossible de lui demander de sauver le monde. Vous vous retrouvez tout seul.



▲ La carte. Où vous voyez votre royaume grandir petit à petit. Là aussi, vous ragez contre les territoriaux où votre attaque n'a rien donné. Courage !



▲ L'écran des véhicules vous indique, sans forme d'icônes, le nombre et le type de formation existant. Pour en changer, il suffit de tirer une icône d'une ligne à l'autre.



le monde. Vous vous retrouvez tout seul comme un pauvre keum. Pour vous tenir compagnie, les militaires, ces bonnes âmes, ont mis au point un système robotique. Il a pour cœur le vaisseau mère auquel vous êtes intégré. Grâce à lui, chaque unité que vous créez reste liée à vous. Vous pouvez donc passer de l'une à l'autre sans problème, tout en revenant faire un tour dans votre vaisseau pour diriger vos troupes. Urban Assault reprend avec ce va-et-vient qui était l'idée originale de Battlezone. Mais ce jeu de stratégie en temps réel 3D suit une direction légèrement différente. Ici, vous faites partie intégrante du système robotique. Vous vivez dans le circuit en le dirigeant. Vos ennemis agissent de manière semblable. Vous ne verrez aucune silhouette se faufiler entre deux bâtiments en ruine. Non, juste le bruit des pales des hélicos, l'ombre massive d'un mastodonte et les lumières furieuses des tirs des blindés qui vous tiendront compagnie dans les décors de ruines.

Le principe

Votre vaisseau mère est la base de tout. C'est l'engin le plus important, à conserver intact à tout prix. Si vous le perdez, vous perdez la mission. Il vous permet de construire vos unités et de vous approvisionner en énergie. Quand la mission débute, votre vaisseau a un seuil d'énergie maximale. Il va puiser sur



cette énergie pour créer vos véhicules. Mais voilà, cette énergie lui sert aussi de bouclier. Plus il encaisse de coups, plus sa barre d'énergie descend. Tant que vous ne trouvez pas de centrale sur laquelle vous téléporter (système qui dépense aussi de l'énergie), impossible de renouveler votre énergie. La première partie des missions consiste en général à découvrir le terrain pour trouver des sources d'approvisionnement. Une fois celles-ci trouvées, il faut prendre possession du territoire sur lequel elles sont construites. Là les choses se compliquent.

Le terrain se divise en carreaux, rouges pour ceux appartenant à l'ennemi, bleus pour les vôtres. Pour prendre possession des carreaux des ennemis, vous devez envoyer des troupes dessus. Un territoire peu ainsi passer d'un camp à l'autre plusieurs fois. Il suffit que vos unités suivent une troupe d'ennemi et ne soient plus présentes dessus pour que l'adversaire en reprenne discrètement possession. Il ne s'en prive pas quand le territoire a une importance vitale. Certaines missions vous demandent de désamorcer ou amorcer des bombes. Un manque d'attention de votre part, et le compte à rebours est lancé par simple déposition du terrain sur lequel est la bombe.

Les véhicules de la résistance

En vrac, voici les véhicules qui vous serviront fidèlement tout au long de la campagne. Ça va du tank au satellite espion en passant par l'hélico et l'avion. Faites bien attention aux indications que l'on vous donne au moment de créer l'unité. Ainsi vous saurez exactement ce qu'il vous faut pour vaincre l'adversaire.



Test

Urban Assault



La carte en transparence permet de mobiliser ses unités tout en étant soi-même à l'intérieur d'un véhicule. ▼



L'adversaire

L'IA ne vous fait aucun cadeau. Les premières missions vous permettent de vous faire la main, mais très vite l'adversaire atteint son niveau optimum de réaction. La moindre erreur tactique devient alors fatale. Le niveau de difficulté est loin d'être progressif. Pratiquement, vous avez tout de suite des adversaires à 100 % de leurs ressources intellectuelles. Côté réalisme, on est gâté. L'IA vous met la pression dès qu'elle vous repère. Elle n'hésite pas à détruire vos sources d'énergie. Pour pallier à ce qui pourrait coincer certains d'entre vous, un choix de missions est accessible. Ainsi chaque territoire remporté s'ouvre-t-il sur un nouveau choix. Prenez une



mission plus simple, et revenez ensuite avec des unités plus costaudes sur celle où vous avez buté.

Les unités

Vos véhicules s'upgradent et se multiplient en fonction des centres de recherche capturés lors des missions. Plus de 15 véhicules sont à votre disposition. En face, les 4 races alignent un total d'une cinquantaine d'unités différentes des vôtres. Vos débuts se veulent simples.

Trois unités de base vous permettent de mener à bien les premiers tableaux. Le Weasel, un lance-missiles très rapide, protège des attaques aériennes. Le Fox, moins rapide, est un lance-missiles antiaérien et antichar. Vient ensuite le Jaguar, un tank lourd qui a besoin de protection contre les attaques aériennes. Vos unités possèdent plusieurs degrés d'attaque, de 1 à 5. Au niveau 5, elles rasant tout autour d'elles.

Le charisme du héros

Les missions peuvent se dérouler entièrement de votre vaisseau mère. Mais là n'est pas le but des programmeurs. Car si vous voulez vraiment vous amuser, vous aller devoir participer aux combats. Votre présence booste le véhicule dans lequel vous vous transférez, vous avez donc plus de chance d'atteindre votre but. De plus, lors d'un déplacement, vos unités vont réagir face aux ennemis. Si ceux-ci passent à proximité, vous allez les voir suivre les cibles les plus proches. Certes ils reviennent après sur les lieux où vous les avez dirigés, mais peut-être un peu tard. Pour éviter ce comportement automatique pas toujours le bienvenu, prenez le

Un manque d'attention de votre part, et le compte à rebours d'une bombe se lance, par simple dépossession d'un bout de terrain. L'IA ne vous fait aucun cadeau.

Participez aux combats. Votre présence booste le véhicule dans lequel vous vous transférez.



▲ Vue interne d'un tank. Elle ne change pas beaucoup d'un véhicule à l'autre. Ainsi, pas de risque de s'embrouiller. Le radar de droite vous indique la position des alliés et des ennemis ainsi que le chemin assigné. Pour créer des unités, vous êtes obligé de revenir au vaisseau mère.



Les structures



1/ La centrale énergétique est la base de votre économie. Elle vous procure la puissance dont vous avez besoin pour créer vos unités. Elle s'upgrade pour donner un monstre d'énergie.



2/ La bombe et son détonateur balaye toutes les unités à moins de dix secteurs d'œil.



3/ Des tourelles de défense (toujours pratiques !) : on alimenterait en avoir une constamment dans sa poche.

commandement du chef de troupe. Les autres suivront comme des moutons. Pour vraiment apprécier ce jeu, vous devez participer vous-même aux combats. C'est presque une obligation. D'ailleurs, certaines missions seront très dures à réussir si vous commandez du haut de votre tour d'ivoire. Faut donner de votre personne, fini de jouer au planqué. Et puis vous ne risquez pas d'être tué comme dans Battlezone. Si le véhicule où vous êtes est détruit, une touche vous envoie immédiatement vers de nouveaux horizons.

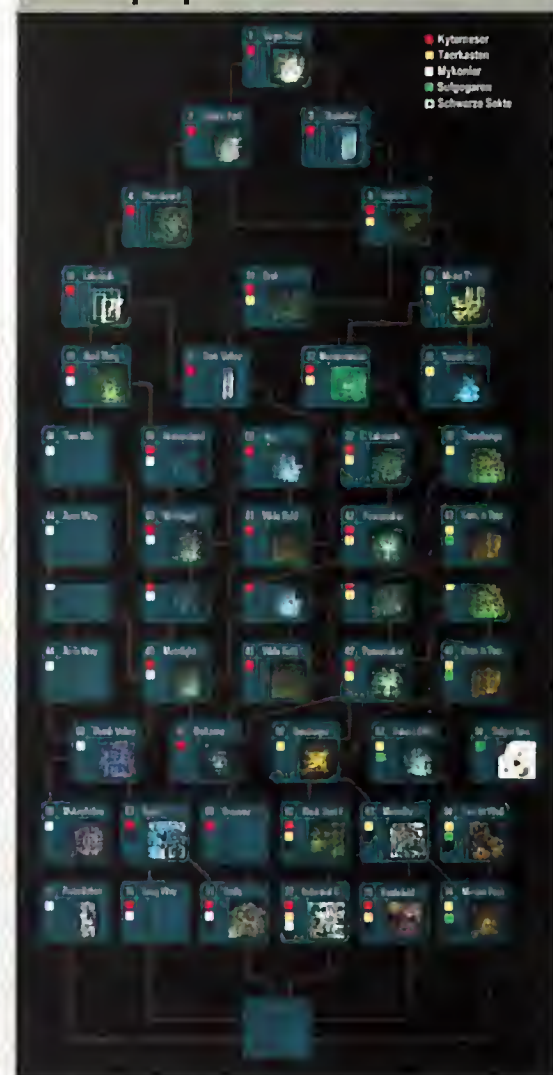
À l'horizon

Qui dit "horizon" dit "graphisme" ! Villes en ruine, terrains tournés et retournés par les batailles où le pillage des ennemis vous donne un décor haut en relief mais fade en couleur. La gamme s'étend du vert fiente d'oiseau au noir grisonnant en passant par le marron délavé. La jeune équipe de développement issue d'Allemagne de l'Est a apparemment été marquée par les années communistes. Ils se souviennent encore des uniformes vert de gris. Battlezone nous avait habitués à plus de gaieté. Urban Assault prend le contre-pied en nous immergeant dans une atmosphère apocalyptique. La guerre est sinistre, l'ambiance est de circonstance. Seuls les éclairs jaunes des armes et les explosions rouge sang des unités détruites viennent éclairer la triste réalité d'une planète occupée.

À 250, c'est mieux

L'interface est bien tournée. Une carte en transparence offre une simplicité d'utilisation fantastique. Tandis que votre troupe de tanks se fait lasser par des hélicos, vous redirigez un groupe d'unités aériennes vers eux en tirant un simple trait sur la carte tout en continuant à conduire votre Fox. Si vous trouvez la carte de trop, pas de problème, vous fermez la fenêtre correspondante. Un clic sur une icône, et elle s'ouvre à nouveau. Pour reformer vos

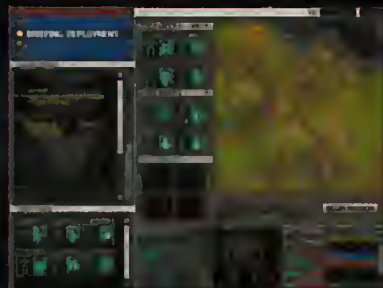
Synopsis des missions



▲ Urban Assault est tout sauf linéaire. Ce tableau vous donne en détail les liens entre les missions.

LE PREMIER JEU MECHWARRIOR® DE GESTION TACTIQUE.

OFFICIAL PRODUCT
BATTLETECH
UNIVERS



MECHCOMMANDER™

CD-ROM

La nouvelle génération de jeux mêlant action et stratégie est arrivée ! Préparez-vous à vivre une dynamique de champ de bataille plus vraie que nature. Commandez un groupe entier de MechWarriors possédant chacun une personnalité et des compétences de combat propres. Donnez-leur des ordres en temps réel et recueillez leurs réactions sur les combats. Ils vous diront ce qu'ils ressentent et ce qu'ils savent.

Vous aborderez chaque nouvelle mission avec les survivants et le matériel qui vous restaient à la fin de la mission précédente. Faites preuve de bon sens : placez les bons MechWarriors dans les bons 'Mechs® et dotez-les des armes appropriées à chaque mission. Vos ordres seront exécutés avec un zèle provoquant des résultats graphiques spectaculaires.

MECHCOMMANDER. POUR SAVOIR CE QUE COMMANDER VEUT VRAIMENT DIRE.


FASA INTERACTIVE™

www.mechcommander.com

FASA
CORPORATION

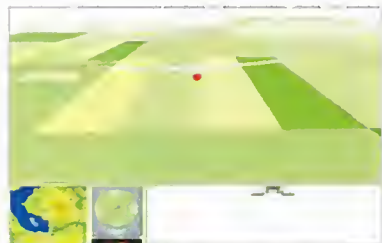
MICROPROSE

www.microprose.com

© 1998 FASA Corporation. Publié par MicroProse. MICROPROSE est une marque déposée de MicroProse Ltd ou des sociétés affiliées. BattleTech, BattleMech, 'Mech et MechWarrior sont des marques déposées et MechCommander est une marque de FASA Corporation. Utilisation sous licence. Le logo FASA Interactive est une marque de FASA Interactive, Inc. Les autres marques appartiennent toutes à leur propriétaire respectif.

Planeur 3D

Add-on pour Flight Simulator pour amateurs de vol à voile - PC CD-Rom



▲ Le décar, faillié au possible.



▲ Le tableau de bord, assez convaincant.

Planeur 3D est, comme son nom l'indique, une simulation de vol à voile. Ce jeu propose de prendre les commandes de planeurs de plusieurs marques, possédant tous leur tableau de bord et des carlingues aux couleurs définies par l'utilisateur. On évolue sur deux types de terrains différents et on apprend mollement à se servir des couches thermiques pour voler, mais sans grande conviction. Absence de moteur oblige, seul le son du variomètre, qui ressemble à s'y méprendre à une fraise de dentiste et qui produit chez moi des sensations analogues, ponctue mon immense lassitude au cours du vol.

Le graphisme, dans son niveau de détail le plus élevé, est à peine plus évolué que celui d'un Pac Man des années 30 : les pentes sont difficilement perceptibles, les tableaux de bord moches et faits d'aplats, et les paysages défilent sous nos yeux fatigués, déformés par un objectif 25 mm. J'ai beau chercher, je n'arrive pas à trouver un intérêt quelconque à ce jeu, à part son prix que j'espère très bas. Ah tiens, non même pas ! Peut-être qu'un jour ce soft sauvera quelqu'un de la noyade, peut-être même un enfant autiste prendra-t-il du plaisir à ronger son CD-Rom, puis à pousser un petit couinement de joie, mais en fait j'y crois pas trop. Le seul avantage (un bien grand mot) que ce soft possède, face à Flight



Simulator 98, est le fait que les planeurs proposés ont des caractéristiques réalistes, comme la répartition des ballasts ou le brin de laine mesurant le glissement, ou encore l'avion remorqueur. En résumé, c'est bien maigre et le reste n'est que futilité. Oups, j'allais oublier : le soft se lance et s'installe en mode DOS, fonctionne sur un 486 66 et la carte son est optionnelle.

Bob Arctor

- Enfin une simulation de planeur.
- Le nombre de modèles pilotables.
- L'ensemble de l'œuvre.

EN DEUX MOTS

Un simulateur que je placerais dans ma vitrine d'objets insolites.

TECHN 58 DESIGN 50 INTÉRÊT 62

Tamcat F-14 à basse vitesse. ▶

Flight Deck

Add-on pour Flight Simulator pour possesseurs de FS - PC CD-Rom



▲ Le F-14 toujours, mais en configuration haute vitesse.



▲ Un viking

Flight Deck est destiné aux versions 95 et 98 de Flight Simulator. Cet add-on va nous permettre de découvrir le monde merveilleux du pilotage aéromaritime dans le cadre d'opérations de l'U.S. Navy. Pour commencer, Abacus nous offre pas moins de 25 avions dont nous pourrions prendre les commandes. Les modèles de vol semblent être à la hauteur, et c'est avec une grande joie que nous pourrions nous mettre aux commandes d'appareils aussi illustres et rares qu'un Skyraider, un Hawkeye, un F2-Banshee ou d'autres plus répandus, comme un F-14 et F-18. Malheureusement, tous les tableaux de bord ne sont pas à la hauteur : non seulement les nouveaux instruments ne sont pas bien nombreux (deux dont un H.U.D.), mais de plus, les cockpits ne sont déclinés qu'en deux types (avions à moteurs et à réacteurs). Pis encore, pour simuler les effets des croises d'appontage, les développeurs, au lieu de se fendre de quelques lignes de codes, ont eu la grande fainéantise de les simuler en remplaçant les aérofreins, qui disparaissent donc totalement des avions, et empêchent de ralentir à l'approche d'un bâtiment. Malgré ces quelques défauts, somme toute pas plus nombreux que dans la plupart des autres add-on, FS Flight Deck tient ses promesses, lorsqu'il s'agit de nous faire revivre les appontages des



pilotes de l'U.S. Navy. À ce titre, on retrouvera plusieurs porte-avions d'époques diverses, comportant pour la plupart la Meatball (aide lumineuse à l'atterrissage). Le manuel de Flight Deck est très complet, tant sur l'historique de la marine que sur chacun des appareils. Des vidéos illustrent des appontages, et celle concernant le F-18 est plutôt impressionnante au niveau du tassement de disques. L'installation du tout est on ne peut plus simple.

Bob Arctor

- Un grand nombre d'avions.
- L'absence d'aérofreins sur les appareils.

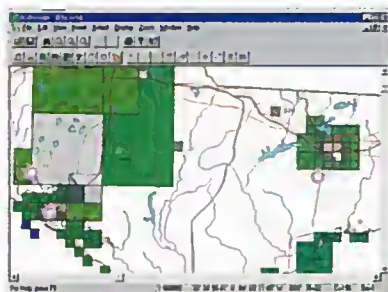
EN DEUX MOTS

Un add-on fait hennête présentant plein d'avions très intéressants. Malheureusement, les tableaux de bord sont seulement au nombre de deux.

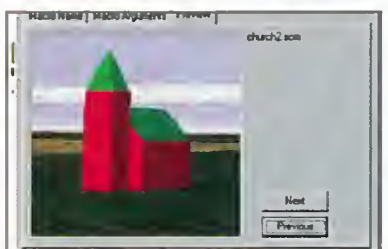
TECHN 65 DESIGN 70 INTÉRÊT 72

Airport and Scenery Designer

Add-on pour Flight Simulator pour possesseurs de FS - PC CD-Rom



▲ Ces plans servent à disposer des textures.



Le scénario, encore appelé scène ou "scenery" dans Flight Simulator n'est autre qu'un lieu qui peut aussi bien désigner un aéroport, une région ou une contrée entière. Chaque semaine sur Internet (www.flightsim.com), on trouve une dizaine de nouvelles réalisations en freeware de garçons désœuvrés qui passent leur temps à tenter de représenter leur région du mieux possible, afin de l'intégrer dans FS. Peu à peu, le monde générique du jeu de Microsoft se recouvre de terrains frôlant de plus en plus la réalité. Mais pour pouvoir construire soi-même ses scènes, il faut être doté d'un outil puissant et simple d'emploi afin d'éviter de perdre sa santé mentale en se baladant dans les scripts. Abacus vole à notre secours avec cet utilitaire qui va grandement nous simplifier les choses. A&SD est un assistant de conception entièrement graphique : on trace ses pistes, on applique ses textures, on saupoudre les abords d'un aéroport de quelques balises radios et d'un I.L.S. en un tour de main. De la même façon, on peut appliquer des immeubles ou encore des macros (contenant des objets statiques comme des avions) que l'on peut trouver un peu partout sur les sites web dédiés. Mais A&SD comporte aussi quelques fonctions

▲ On peut placer des bâtiments en les visualisant.



▲ L'une des cartes très fournies de A&SD.

inédites : un mode Wizard permettant de créer un aéroport très facilement, des cartes détaillées du monde permettant de ne pas trop se prendre la tête avec les coordonnées terrestres et quelques autres trucs du même goût. Malheureusement, Airport and Scenery Designer ne permet pas de visualiser les textures sur son écran. En fait, on aurait souhaité voir une représentation de ce qu'on construit en 3D et en couleurs, mais il semble que le public de la simulation de vol soit moins regardant sur la qualité que ses congénères.

Bob Arctor

Le mode Wizard.

La documentation, très fournie.

Impossible de visualiser des textures appliquées sur un objet.

EN DEUX MOTS

Un utilitaire complet, simple d'emploi, avec quelques originaux. Idéal pour commencer à construire des "scènes" pour Flight Simulator.

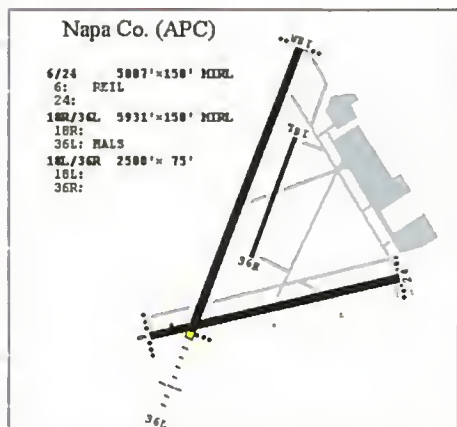
TECHN 70 DESIGN 50 INT-RET 70

Copilot

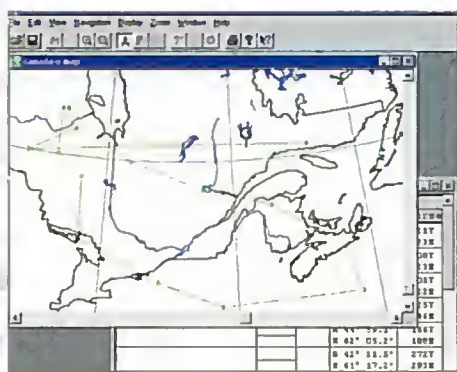
Add-on pour Flight Simulator pour férus de navigation - PC CD-Rom

Copilot est l'un des nombreux utilitaires commerciaux qui proposent une aide pendant le vol. Il regroupe plusieurs utilitaires qui pallient à l'absence de moyens de navigation cartographiques de Flight Simulator. Pour ce faire, il intègre dans sa base de données des cartes de toutes les régions du monde et aide le pilote en herbe à préparer un plan de vol. Habituellement, on peut trouver des freewares proposant des "moving maps" (carte régionale sur laquelle l'emplacement de l'avion est indiqué) ou des G.P.S. (système militaire et civil permettant un relevé de la position d'un avion civil à 50 mètres près), mais Copilot propose enfin une réunion des deux systèmes dans le même pack. Il devient ainsi possible d'établir un plan de vol avec une grande facilité, et on pourra de surcroît admirer des plans d'approche fort réalistes que dressera pour vous Copilot. On regrettera néanmoins qu'il soit ici livré dans sa première mouture, la dernière permettant d'afficher le GPS avec des cartes 3D ne gérant pas le plein écran.

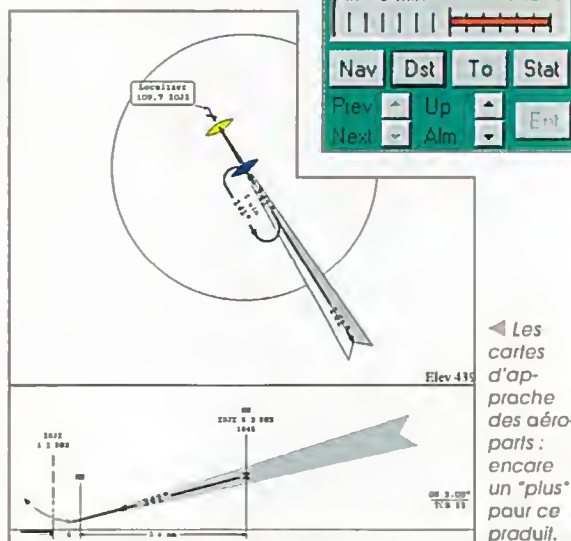
Bob Arctor



▲ Un plan d'aéroport avec les fréquences radio.



Le GPS de Copilot, tel qu'il sera affiché dans FS.



▲ Les cartes d'approche des aéroports : encore un "plus" pour ce produit.

La base de données.

Impossible d'utiliser le GPS avec une 3Dfx

EN DEUX MOTS

Petite déception : on aurait souhaité bénéficier de la seconde révision de cet utilitaire fort "utile".

TECHN 75 DESIGN 60 INT-RET 68



Joueurs,
revendeurs,
méfiez-vous
des jeux
clandestins



Ah, MAX ! Un soft d'anthologie.
Le digne successeur de Battle Isle.
C'est aussi l'avis d'Interplay, qui
a profité de l'été pour sortir
MAX 2... en douce.



MAX 2

Wargame futuriste pour joueurs confirmés - PC CD-Rom



▲ Quand on joue les Sheevols,
MAX 2 orbore une nouvelle interface.

appuyait sur Fin de tour et un décompte démarrait. L'adversaire peu prévoyant commençait à suer à grosses gouttes. « Bip ! 10 secondes avant fin de tour. Schrogneugneu ! j'ai pas construit mon usine d'avions... » Trop bien. Et puis il y avait la recherche technologique. En cours de partie, on pouvait upgrader les caractéristiques de ses unités : portée, nombre de tirs, blindage, etc. Bonjour les revirements de situations. Et, grâce au concept des connecteurs, on pouvait répercuter les améliorations sur tous les bâtiments de la base. Il y avait un très grand nombre d'unités, aussi bien sur terre, sur mer que dans les airs. Les débris des unités détruites pouvaient être recyclés... Pas surprenant alors que les développeurs de Cavedog se soient inspirés de MAX quand ils ont créé Total Annihilation.

Huit clans et des aliens

MAX 2 se situe quinze ans après le premier épisode. Les humains ont passé avec succès leur CAP de Men In Black et sont désormais alliés à la Concorde, un collectif d'intelligences galactiques supérieures. L'univers commençait à devenir aussi gonflant qu'un sitcom de TF1, quand la découverte d'une espèce redoutable d'extraterrestres bouscule le nouvel équilibre cosmique. Dans MAX 2, le joueur prend le contrôle d'un commandant suprême, sorte d'hybride humain, extraterrestre et robot à la fois, génétiquement modifié. Il est chargé de répandre la bonne parole et la syphilis dans tous les systèmes connus, au long de quatre campagnes (36 missions) et de 24 missions indépendantes. Les dernières batailles se déroulent d'ailleurs sur la Terre, à New York, Londres ou Paris. Comme dans le premier volet, l'une des spécificités de MAX est de vous proposer, en début de partie, de vous allier avec l'une ou l'autre espèce de la Concorde. Fen, Aven, Kamren : chaque famille a des avantages particuliers (meilleures unités maritimes, constructions plus rapides, meilleurs espionnages...). En fait on retrouve, sous des noms différents, les clans chers à MAX 1. Vraie nouveauté : la possibilité de jouer le camp extraterrestre ennemi, les Sheevat. Les Sheevat disposent d'uni-



▲ On peut configurer MAX pour jouer sur des cartes avec des onimoux extraterrestres : Eenoks, Knibs ou Phoques souteurs. Hostiles à la Concorde, ils pourront servir d'onimoux de compagne aux Sheevols.

Lors de sa sortie, MAX 1, l'un des meilleurs wargames futuristes, n'a connu qu'un succès d'estime (et encore, auprès des hardcore gamers). On peut chercher une explication : des parties très longues, une prise en main ardue, des bugs... Tels des Lemmings, la majorité des joueurs a donc préféré se jeter sur le énième clone de Command & Conquer. Comment ça s'appelait déjà ? Ah, oui : Alerte Rouge. MAX, on y rejouait encore en réseau il n'y a pas si longtemps (bon, ok, avec le patch, rapport aux bugs). Oh là ! je vous entends brailler d'ici : « Il est pas bien avec son MAX ! Woa l'autre, il est fou, il a craché dans son Yop ! » N'empêche, au milieu de la soupe habituelle, MAX était doté d'une forte personnalité. Au rayon des caractéristiques attrayantes on pouvait relever la possibilité de jouer à plusieurs sur une même machine, au tour par tour. En réseau on avait le fameux mode Déplacements simultanés, simulant le temps réel tout en conservant la précision du tour par tour. Vous vous souvenez : on

Interplay vend des jeux buggés

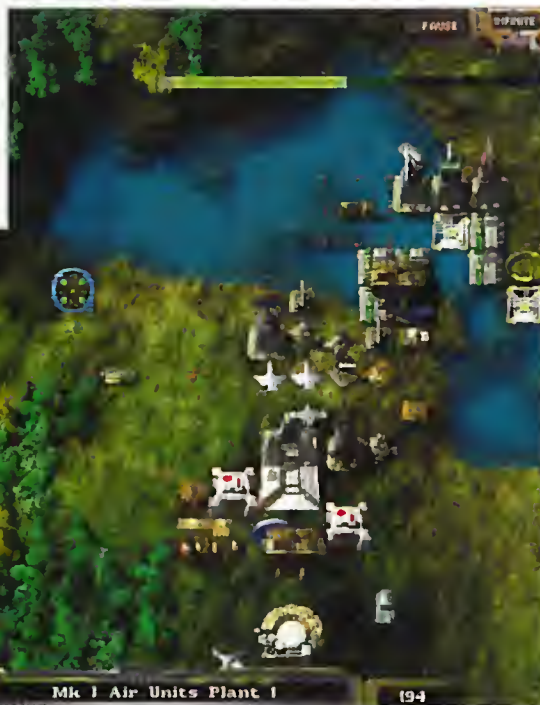
Habituellement, les éditeurs nous envoient leurs produits à l'avance. L'idée est simple : que vous puissiez consulter le test dans Joystick au moment où les jeux sont disponibles dans les bonnes crémeries. Mais MAX 2 est sorti cet été, en douce. Comme vous, nous l'avons découvert en rayon. Hum, c'est louche, pour-quoi cette sortie aussi précipitée que clandestine ? Certes, MAX 2 est un vrai jeu, pas une daube comme Conquest Earth. Reste qu'il est sorti buggé, et ça c'est scandaleux. Les éditeurs se lasseront avant nous de cette mise en garde : **REVENDEURS, JOUEURS, N'ACHETEZ PAS DE JEUX QUI N'AIENT PAS ÉTÉ TESTÉS DANS LA PRESSE SPÉCIALISÉE !**



tés et d'une interface au look exotique. Ces unités ont un fonctionnement légèrement différent de leurs homologues de la Concorde. Ainsi les incubateurs Sheevat peuvent-ils implanter des œufs dans des Espions infiltrés, des fantassins ou d'autres unités de la Concorde. L'hôte continue de fonctionner normalement jusqu'à ce qu'il explose pour donner naissance à des Spawns. Belle mentalité ! En plus des campagnes et missions simples, MAX 2 offre des parties sur mesure. On a une pleine page d'options à régler : difficulté, niveaux de ressources, conditions de victoires... Ici aussi c'est le même système que dans MAX 1. Attendez, non, je vois de nouvelles options, là : animaux extraterrestres, ligne de mire (ils veulent dire ligne de vue... satanés traducteurs !) et temps réel.

Nos amis du marketing

Comme je vous le disais au début de ce test, j'ai beaucoup aimé MAX 1. Ma première impression en jouant à MAX 2 fut une certaine déception. Maintenant, avec le recul, je sais que je rejouerais à MAX 2, qu'il fait partie de ces titres que l'on garde sous le coude pour les périodes de famine ludique. N'empêche, on a l'impression qu'Ali Atabek (grand gourou de MAX) a vendu son âme au diable. Dans son soft, il y a plein de détails qui suintent les réunions marketing. Du genre : « Hé, Bill, le public demande des jeux en temps réel alors il nous faut une option temps réel. Jack, notre packaging n'est pas assez agressif : mettez un Marine avec un masque à gaz sur la boîte et on en vendra plus... » Remarquez,



▲ Les noms des clans ont changé (alliance avec les aliens de la Concorde), mais on retrouve les mêmes coroclérisliques que dans MAX premier du nom.

je les comprends. Développer l'un des meilleurs wargames de la décennie et voir des trucs comme Starcraft récolter, seuls, toutes les faveurs du public... Bref, MAX 2 conserve une grande partie des fonctionnalités qui en font un jeu intéressant pour les hardcore gamers. Mais en voulant entrer dans le moule ambiant, les développeurs ont laissé de côté une partie de la personnalité originale. À la base, le concept de MAX c'est le terraforming. Avant de se mettre sur la gueule avec ses adversaires, le joueur doit s'installer sur la planète. Il choisit ses unités en fonction d'un budget de départ (éventuellement, il pourra booster les caractéristiques de certaines unités). Ensuite, il déterminera le point de largage sur la carte. Crucial. Il devra localiser les ressources avant de se mettre à les exploiter. Pour bien faire, il aura intérêt à bâtir un réseau d'infrastructures (routes, connecteurs). Alors seulement, il pourra profiter des usines de véhicules et se lancer dans la bataille. Aucun jeu ne proposait une phase préalable aussi complexe. Dans MAX 2, cette phase a été énormément simplifiée. Il n'y a plus de connecteurs, ni de détecteurs de ressources, de carburant, d'engins aliens à récupérer, de génératrices, d'éco-sphères, ni même de gestion des munitions... C'est bien dommage. Le temps réel sacrifié à la mode, mais personnellement, je préfère les déplacements simultanés. MAX a été conçu dans cette optique. Heureusement, Interplay nous laisse le choix entre les différents modes.

Chirurgie esthétique

Question graphisme, MAX 2 a bénéficié d'un ravalement de façade. Les fonds de carte ont été calculés en images de



Test

MAX 2



■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 32 MO DE RAM

■ EDITEUR INTERPLAY

■ DÉVELOPPEUR INTERPLAY ÉTATS-UNIS

■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	6
INTERNET IP	6



▲ Les dernières missions prennent place dans les grandes capitales terriennes. Voilà d'ailleurs le résultat du dernier accident de Lady Di.



▲ MAX est le seul de sa catégorie à offrir une fonction zoom. Bien pratique pour avoir une vision d'ensemble du champ de bataille. ►

synthèse. D'où des décors bien plus détaillés qu'auparavant, en 16 bits qui plus est. 31 cartes pour 6 types de terrains (contre 24 pour 4, précédemment). Le gros atout de MAX c'est son système de zoom permettant de passer progressivement d'une vue rapprochée à une vue d'ensemble de toute la carte. Loin d'être un gadget, cette fonction offre une meilleure vision tactique des opérations. Même si Total Annihilation dispose de graphismes en vraie 3D, il lui manque le zoom. Et toc ! Par contre, il faudrait qu'Interplay arrête de se gargariser avec l'option consistant à faire basculer la vue de 60 degrés. D'abord, c'est juste une magouille consistant à afficher une ligne sur deux. Ensuite, ça n'apporte pas grand-chose. Plus intéressant, on peut afficher une autre zone de la carte dans une petite fenêtre, qui sert de caméra espion. Il est possible d'y donner des ordres aux unités et de mémoriser huit fenêtres. Le programme gère maintenant les lignes de vue en plus des portées radar. L'ergonomie générale a été améliorée. On peut définir une liste d'ordres pour les Ingénieurs et Constructeurs. On peut donner des ordres alors que le jeu est en pause (la pause est automatique en mode temps réel). On peut programmer des waypoints pour le déplacement des unités. On peut contrôler les formations. On peut choisir l'Auto-déplacement et l'Auto-tir pour les unités combattantes. Quand on est pigiste et qu'on a peu de voca-



bulaire, on peut aussi utiliser le verbe pouvoir à toutes les sauces. Ahem, non rien. Quand on sait que chaque commande de MAX 2 est associée à un raccourci clavier, voilà un soft qui est conçu pour un certain confort en utilisation soutenue. Ommage alors que les traducteurs aient encore fait n'importe quoi pour les voix digitalisées. « Nous nous replions, mon commandant », décrète systématiquement chaque véhicule alors même qu'on vient de les envoyer en mission d'exploration. Ou bien "poussé par la brise" pour des unités terrestres. Constamment. En revanche, la musique d'ambiance qui s'adapte à l'action, est une pure merveille.

Crétinerie artificielle

On pouvait reprocher à MAX 1 un niveau de difficulté mal réglé. En jeu solo, l'ordinateur se montrait assez peu agressif. Tant qu'on ne venait pas le titiller, il pouvait rester toute la partie dans son coin de la carte, sans jamais chercher la bagarre. L'intelligence artificielle de MAX 2 est beaucoup plus sophistiquée, puisque l'ordinateur se fixe des objectifs, et dresse des plans de bataille pour y parvenir. Pour détruire l'une de vos stations minières, il sera par exemple tenté de démanteler votre réseau de tourelles et, pour ce faire, de construire une usine de véhicules lourds. Mais en pratique, l'IA de MAX 2 aura bien du mal à résister à l'assaut d'une stratégie humaine. Eh ouais, on est beaucoup trop balèzes, nous, les humains. Ce qui nous mène à l'aspect le plus intéressant du jeu : le multijoueur. En plus des modes qui existaient précédemment (hotseat, modem, réseau local), Interplay propose un serveur gratuit, hébergeant les parties sur Internet. En revanche, il y a un truc super énervant : en réseau local il faut un CD par joueur. C'est très lourd. Autre problème, et pas des moindres, le soft s'est montré instable en réseau. Oécidément, c'est une manie. Au moment où nous testons MAX 2, le patch 1.31 corrigeant ces bugs est disponible.

lansolo



- Un vrai wargame, avec plus de 90 unités
- Hotseat et déplacements simultanés
- Sheeval.
- Un CD par joueur nécessaire pour le réseau.
- Voix pénibles.
- Plus de connecteurs !
- Bugs.

EN DEUX MOTS

Malgré toutes ses qualités, MAX 1 est possé o côté du grand public. MAX 2 ne fera pas mieux. En voulant simplifier son produit, Interplay o supprimé certains concepts intéressants et nous sort une suite qui n'est pas exemple de défauts (voix digitalisées, IA perfectible et bugs). Un jeu attachant quand même pour les fons du genre, dont je fais partie.

TECHN. 75 DESIGN 75 INTERNET 84

The Operational Art se distingue de ses confrères par des règles très complètes et la capacité qu'il a de pouvoir simuler n'importe quel conflit de la période 1940-1951



The Operational Art of War

Wargame pour amateurs éclairés - PC CD-Rom



▲ D'un simple clic de souris, on affiche les points de ravitaillement.

L'auteur : Norm Koger

Norm Koger est une célébrité dans le petit monde des jeux de stratégie à l'instar de Larry Bond (l'auteur de Harpoon). Koger est un féroce de simulations militaires et ce, depuis sa jeunesse. Dès le début des années 90, il se met à programmer des jeux de stratégie dont beaucoup seront commercialisés (la plupart du temps chezSSI) sur Amiga, Atari ST et PC : on peut compter parmi ceux-ci Stellar Crusade, Red Lightning, Conflict Korea ou encore plus récemment Age of Rifles. Avec Operational Art of War, Koger signe sa première collaboration avec Talonsoft et semble enfin s'être fixé sur un système de jeu riche et ouvert qui va très certainement voir venir de nouvelles extensions.

Dans la version de base de TAOW, on trouve une vingtaine de scénarios qui vont de la bataille de France de 1940 au conflit coréen de 1951. À chaque fois, les briefings et objectifs sont clairement définis et le background historique est respecté de A à Z. D'après les spécialistes, le travail de Koger sur l'aspect historique est excellent, chacune des unités présentes étant un juste reflet de la réalité. Chacun des scénarios est jouable indifféremment dans un camp et dans un autre, et il est alors très intéressant de regarder la tournure que prennent les événements.

Jeu

Une partie de TAOW est très semblable à celle d'un autre jeu du même acabit. Cela se déroule au tour par tour avec une phase de tir d'opportunité (où les unités ennemies peuvent tirer sur un individu se déplaçant devant elle et ce, même si ce n'est pas leur tour). Les déplacements possibles sont indiqués par une flèche. À l'instar de East Front, l'unité dirigée est détaillée dans une petite fenêtre en haut de l'écran. À des dates précises du calendrier (un tour ayant une durée très variable en fonction du scénario), des renforts peuvent arriver. On trouve également des possibilités de ravitaillement, et il est possible de couper un marqueur ennemi de son commandement et de l'amener à disparaître encore plus vite.

Wargame universel

Pour commencer dans la démonstration de force, on pourrait dire que les unités présentes sont innombrables : à l'instar de Steel panthers, on en trouve plusieurs centaines, du guérilleros au Jet ??? du début des années cinquante. Chacune d'entre elles possède une multitude de caractéristiques et semble avoir été bien pensée, et l'ensemble nous permet de recréer virtuellement n'importe quel conflit s'étant déroulé dans la période de DAW.

Placé à un niveau moyen, l'intelligence artificielle de l'ennemi fait plaisir à voir : l'algorithme de déplacement et de stratégie semble très bien conçu. L'ordinateur peut imaginer une tactique offensive très poussée, faire des percées foudroyantes mais n'hésite pas non plus à reculer pour se renforcer ou encore pour se mettre à fortifier une position sur un endroit stratégique (passe interdisant l'accès à une vallée, pont enjambant une rivière).

Le meilleur wargame classique du moment



Les terrains sont superbes et les troupes présentées de façon très claire. ▼



déplaçant tout au long des tours. Cela affecte bien sûr les possibilités de l'aviation, mais aussi les déplacements des troupes ou des hexagones de terrains qui peuvent devenir boueux ou s'enneiger.

Graphismes

Contrairement à Steel Panthers qui présente toujours un graphisme approximatif malgré sa grande qualité de simulation, Operational Art of War se distingue de ses confrères par la qualité de son graphisme. Oh, bien sûr tout n'est pas parfait et la plupart des éléments sont pauvrement animés, mais on bénéficie tout de même de la grande qualité du moteur de East Front, à savoir de la 3D à tous les étages, de la carte aux unités. La palette 16 bits qui gère le tout nous offre de superbes terrains ; et le soft fonctionnant en fenêtre, il est possible d'aller du 640*480 à un bon 1152*864. Le wargameur du dimanche préférera la représentation en figurines des unités, mais il ne faut pas pour autant négliger le mode 2D qui permet d'avoir une vision plus évidente des unités empilées sur des hexagones dont l'échelle varie suivant les scénarios (de 2 à 50 km). Notons que les cartes peuvent être immenses et susceptibles de simuler des conflits à l'échelle d'une nation. L'échelle des unités peut aller de la compagnie (200 hommes) à l'armée ou presque (50 000).

Les sons et musiques, quant à eux, rendent à peine hommage au jeu. Tout au plus servent-ils de bruit de fond agréable, histoire de pas se sentir seul chez soi alors qu'on vient de raser une ville à coups de pièces d'artillerie.

Éditeur de scénarios et unités

Aucune surprise ici : l'éditeur de cartes et d'une simplicité infantile. On pose de superbes textures de terrain, avec par-dessus des éléments qui viennent s'afficher sans effet de « bordures », et on obtient une carte réaliste. Les éditeurs de forces ser-



Événements

Outre l'échelle tactique et stratégique, l'une des innovations de TOAW (et non des moindres) est d'introduire une certaine dose de géopolitique qui, dans la plupart des scénarios, pourra influencer grandement vos décisions stratégiques. Pour exemple, prenons le cas de la campagne de Corée. En lisant le briefing du scénario, on apprend plusieurs choses intéressantes : au début du conflit, les pays belligérants sont les Américains et les Nord-Coréens. Les objectifs de victoire pour les deux adversaires sont des villes et autres points stratégiques qu'ils devront occuper pendant un certain temps. C'est simpliste, mais c'est là que les paramètres politiques rentrent en compte. Si les Américains parachutent des hommes dans des contrées neutres, il y a de fortes chances que ceux-ci interviennent. Pareillement au fur et à mesure de la progression vers le Nord, il y a de grandes chances que la Chine envoie des troupes en renfort aux frères coréens. Et si cela advient, l'autorisation d'utiliser la bombe atomique pourra être accordée. Dans le cas où celle-ci vient à être utilisée pour débayer le terrain, les Nord-Coréens se verront autorisés à utiliser les armes chimiques et ainsi de suite. Il y a aussi bien d'autres événements qui peuvent se présenter : par exemple, le président des États-Unis peut décider d'envoyer une balle dans la tête, et cela peut modifier une politique d'envoi de renforts. On le voit ici, chaque scénario est rempli de scripts, en fait autant de "cartes événements" qui peuvent influencer sur des dizaines de paramètres présents sur le terrain.

Un autre facteur susceptible de modifier les données du jeu : la météorologie, gérée de façon très réaliste sur l'ensemble du terrain des fronts froids et chauds ainsi que des masses nuageuses se

▲ On peut combiner plusieurs unités pour créer une allopèce coordonnée.

▲ Les unités en vue 3D : superbes et précises.

Les points de contrôle allemands passent au-dessus des bacages normands. ►





▲ La bataille de Normandie : la mêlée est historiquement réaliste.



La vue "classique", avec des marqueurs remplis. Pour les Intégristes.▼



Le jeu le plus complet du genre



▲ Entre les Allemands et les Soviétiques, on peut percevoir la ligne de front.

vent à créer les armées et les unités. On définira d'une façon très rapide les conditions de victoire, et pour agrémenter le tout d'un certain intérêt on ira dans le créateur d'événements qui nous permettra de donner libre cours à notre imagination. Dans celui-ci, on pourra créer une multitude de choses allant de l'apparition hypothétique d'une tempête de neige à des renforts inopinés. Un événement peut aussi en appeler un autre : par exemple, toujours dans le cas de la guerre de Corée, pour définir l'attitude d'une armée si les forces antagonistes utilisent une arme de destruction massive. Sans être parfait, le système a au moins le mérite d'être simple et complet. En tout cas, il ne fait vraiment aucun doute que l'on verra une multitude de nouveaux scénarios maisons fleurir sur les pages Web spécialisées.

Est-ce que The Operational Art of War est à conseiller aux débutants ? Pour ceux qui auraient été lassés par la série des Panzer General, ce petit bijou pourrait bien être une excellente porte de sortie. Pour les nouveaux venus, l'adaptation sera dure et ils risquent de se prendre le rideau de fer du wargame en pleine face. Mais avec quelques semaines de patience, ils auront le plaisir de jouer à ce qui semblerait bien être la nouvelle référence en la matière. Quoi qu'il en soit, il ne faut pas oublier que ce qui donne à un wargame une apparence de complexité n'est pas tant la difficulté réelle de ses règles que l'obscurantisme terminologique

dans lequel une poignée de corporatistes retiennent le genre (tenez, vous voyez bien !) Il manque bien peu de choses à The Operational Art of War, et il frôle de près la perfection. Malgré cela, quelques petits trucs sont à déplorer : tout d'abord la gestion de l'ensemble des avions plutôt abstraite et qui rend impossible (pour le moment) le fait de pouvoir mener un conflit incluant une stratégie aérienne très poussée. Même réflexion pour la marine.

Dans le domaine du graphisme et de l'interface, j'ai assez détesté la disposition des boutons minuscules et surtout la présence injustifiée de commandes de filtres (afficher les hexagones, les nom des lieux) venant surcharger une interface déjà bien lourdingue.

Le deuxième chapitre de The Operational Art of War est d'ores et déjà en préparation. Il regroupera les conflits de 1956 à nos jours (2000) dont la guerre du Golfe, le Vietnam et bien d'autres choses que Koger connaît bien.

Bob Arctor



▲ Les navires alliés ont des possibilités de tir ballistiques fort intéressantes.

- ✚ Certainement le meilleur wargame du moment.
- ✚ Des tas d'options originales.
- ✚ Capacités de simulations très étendues.
- ✚ Un peu hermétique pour les débutants.

EN DEUX MOTS

The Operational Art of War est sans conteste le meilleur wargame du moment. Ses campagnes, très réalistes, ses possibilités de reconstitution et ses innovations en font le jeu que doit absolument posséder tout amateur qui se respecte.



Le son plus ultra !

Un trio triomphal

PCWorks
CSW100
590 FTTC*



SoundWorks
CSW200
990 FTTC*



SoundWorks CSW200

Boostez votre carte son Sound Blaster avec la gamme de haut-parleurs en 3 éléments de Creative. Vous découvrirez un environnement sonore que vous n'aviez jamais entendu jusqu'alors.

Vous vibrerez à chaque instant. Le souffle du vent, le bruit du moteur et de la foule. Chaque collision et chaque crissement de pneus dans les virages. Aussi réel que si vous y étiez.

Conçu par Cambridge SoundWorks, les experts du Home Theater, notre système de satellites/caisson de basses amplifiés vous offre une puissance phénoménale et des performances extrêmement fidèles avec un son enveloppant et des basses du tonnerre.

Découvrez et expérimentez ce phénomène chez votre revendeur le plus proche ou appelez-nous au 01 39 20 86 03 et demandez votre CD-ROM gratuit de démonstration Creative.

Caractéristiques et spécifications

- Caisson de basses séparé à poser sur le sol pour des basses 4 fois plus puissantes que des haut-parleurs traditionnels
- Sortie électronique conçue sur mesure pour un son lisse, pur et naturel
- Bi-amplification des basses et des moyennes fréquences à haut volume de distorsion
- **SoundWorks CSW200™** : Puissance totale 23.2 Watts RMS (200 Watts PMPO), Fréquence des satellites 150 Hz-20 Khz,

Fréquence du caisson de basses 30 Hz-150 Hz; distorsion harmonique totale inférieure à 1%. Caisson en bois pour des basses plus riches et précises

- **PCWorks CSW100™** : Puissance totale 17 Watts RMS (140 Watts PMPO), Fréquence des satellites 150 Hz-20 Khz, Fréquence du caisson de basses 30 Hz-150 Hz ; distorsion harmonique totale inférieure à 1%.



* Prix publics conseillés, variables selon les revendeurs.

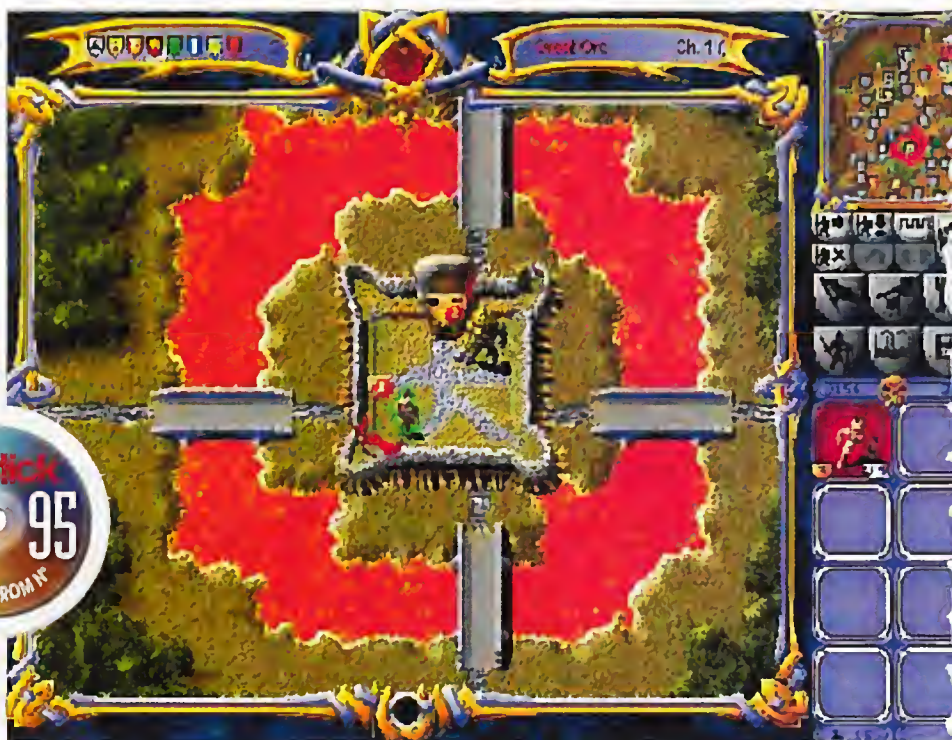
C'est clair, votre PC a du potentiel !

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Copyright 1998, Creative Technology Ltd. Sound Blaster est une marque déposée et MicroWorks, PCWorks et SoundWorks, CSW200 et CSW100 sont des appellations commerciales de Creative Technology Ltd. Tous les autres noms de marques et de produits sont des appellations commerciales ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Toutes les spécifications sont sujettes à modification sans préavis.

Warlord 3, sorti en septembre 97, a connu un tel succès que SSG a décidé de nous faire un data disk. Les puristes vont pouvoir s'en donner à cœur joie.



Warlord 3 : Darklords Rising

Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom



De nouvelles unités ont été ajoutées. Certaines d'entre elles plus chères et prenant plus de temps de préparation vous incitent à les créer quand vous avez beaucoup d'armées. ►



Des orcs. Une multitude d'orcs. Ils sortent des cavernes, des tunnels, de tous les trous de la planète. Et devinez pour qui c'est... Eh oui, vous allez encore devoir jouer au héros solitaire. Enfin, pas si solitaire que ça. Pour vous aider à traverser les quatre nouvelles campagnes, d'autres compagnons héros vous rejoindront en route. Ce nouveau titre de SSG fait suite à Warlord 3 : Reign of Heroes. Ce n'est pas vraiment un add-on de ce wargame, car en dehors des cartes inédites, vous y découvrez plein d'ajouts. Tenez, par exemple, quand un des héros se fait prendre en tenaille par deux bandes d'orcs, allez, une téléportation ! Neuf nouvelles

aptitudes enrichissent ainsi vos capacités. Suivant la race et l'expérience (vous conservez vos héros au fil des missions et leur allouez des points dans leurs différentes caractéristiques), vous parvenez à créer des objets et à apprendre des sorts inexistants dans le volet précédent. Les décors ont été améliorés pour casser la monotonie et offrir des épreuves différentes. Neige, glace et caverne vous compliquent la vie. Mais aucun changement dans la qualité graphique n'a été apporté. Vous retrouvez votre Warlord bien-aimé, pixels et jeu au tour par tour compris. Les combats se font toujours en automatique. Vos troupes s'agitent dans un écran, dans lequel vous ne pouvez pas intervenir. L'ère de Heroes of Might and Magic n'a pas encore touché SSG.

Un éditeur de niveaux vous permet de créer vos propres cartes. Mais rien à voir avec l'éditeur de Warcraft. Celui-ci vous demande de définir les caractéristiques désirées et vous fabrique une carte en moins de deux. Dommage, on aurait bien aimé placer nos ruines nous-mêmes. Le mode multijoueur intègre des combats au tour par tour en simultané, presque le temps réel. Mais ne vous emballez pas trop vite. Le moteur est le même. Le soft n'amène techniquement rien de plus à la série Warlord. Il permet juste de faire durer le plaisir de ceux qui ont apprécié son prédécesseur.

Kika

■ Les quêtes et les objets à récupérer

■ Pas de vidéo.

■ Graphisme dépassé.

EN DEUX MOTS

En raison de son interface vieillotte et de son graphisme sommaire, ce jeu s'adresse surtout à des wargamers.

TECHN 55 DESIGN 60 INTER 73

TANK BLASTER

Il n'y a pas que le réseau routier pour vivre des sensations fortes



SORTIE DE CHARS

PC CD-Rom

INFOS / CADEAUX / SOLUCES

3615 Hint-line

Virgin Games 08 36 68 94 93

<http://www.virgininteractive.fr>

* 2,23 F la minute

© 1998 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. © 1998 Zipper Interactive Inc. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

ZIPPER
INTERACTIVE

INTERACTIVE

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	6

Une nouvelle version de Dune 2. et on replonge dans des souvenirs que l'on croyait oubliés. Un vrai régal !

▼ Les vidéos sont de très bonne facture. Pour une fois, leurs voix françaises sont de la même qualité.



Dune 2000

Stratégie pour tout joueur - PC CD-Rom

De Dune 2 à Dune 2000



Six ans après, l'ambiance n'a pas changé. Une mer de sable en mouvement, des champs d'épice à récolter et au milieu des rocs sur lesquels construire votre base. L'utilisation du moteur de Command & Conquer a juste permis de réactualiser un jeu dont les joueurs parlent encore.



Du sable, toujours du sable, du sable à perte de vue. La planète Dune est un immense désert peuplé de frémens et de vers gigantesques. Cette contrée hostile présenterait peu d'intérêt pour l'empire si ce n'était la présence de l'épice, une matière que les vers des sables rejettent. L'empereur est prêt à concéder son exploitation à une des trois nations connues. Mais pour cela, celle qui sera choisie devra éliminer ses autres concurrents de Dune, territoire par territoire. Ainsi est planté le décor de ce jeu de stratégie en temps réel issu des romans de science-fiction de Frank Herbert.



Dune 2, le retour du fils de la vengeance

Dune 2000 n'est pas le premier à exploiter cet univers. Il y a six ans déjà, Dune (Cryo) et Dune 2 (Westwood) sortaient. Voici donc la nouvelle séquence souvenir qui vient dépoussiérer un des pères des jeux de stratégie actuels. Le jeu a évolué depuis l'époque de sa sortie (heureusement). L'interface et le graphisme se sont améliorés en conservant un air de déjà vu. Et pour cause, on reconnaît là le moteur de Command & Conquer. Maniabilité et principe identique, on a affaire à un C&C camouflé Dune. Alors ne vous attendez pas à beaucoup de nouveautés à part quelques vidéos. Le nerf de cette guerre est l'épice. Pour le récolter, comme dans C&C, vous avez à votre

disposition une moissonneuse. Le chantier de construction vous permet de développer vos bâtiments et vos troupes. Un système d'upgrade vous donne accès à des unités plus perfectionnées. Ainsi, suivant votre appartenance à une des trois nations, vous disposez d'unités spécifiques. Les frémens, serviteurs des Atréides, se rendent invisibles aux yeux ennemis. Le char déviateur des Drdors modifie la loyauté des unités adverses (eh oui ! Il est toujours l'unité la plus vicieuse du jeu). La main de la mort des Harkonnens balance des missiles genre nucléaires. En tout, une quinzaine d'unités vous permettent de vous fritter seuls ou à plusieurs. La nouveauté principale de Dune 2000 est sans conteste l'option multijoueur. Ah ! Elle nous avait manqué celle-là, il y a six ans. Rendez-vous compte, impossible d'écraser les collègues. Quelle tristesse ! Heureusement, ce défaut est enfin corrigé ! Après tant d'années d'attente, on va pouvoir se livrer aux carnages les plus sanglants.

À nous, l'épice !

C'est vraiment sympa de rejouer à un soft qui nous avait autant marqués. Combien d'entre nous l'ont encore dans leur tiroir ? La plupart, j'imagine, car Dune 2 est un jeu qui se garde à vie. Cette modernisation est vraiment la bienvenue. La nostalgie nous étirent en voyant le vers engloûtir une de nos moissonneuses. Les nombreuses animations et vidéos restituent presque aussi bien les films que l'on se faisait à l'époque. Dommage que le prix s'avère un peu cher pour une reprise. 290 francs, ça fait mal alors qu'on peut encore trouver l'ancienne version à 90 francs.

Kika

■ La redécouverte d'un vieux succès.

■ Les vidéos et les nombreuses animations

■ Le prix peu attractif.

ET EN PLUS

Dune 2000 est une nouvelle version de Dune 2. Avec son graphisme retravaillé et son interface relookée, les sensations de l'époque sont intactes. Un grand morceau de souvenir.

55 64 70



◀ On retrouve les unités de Dune 2 enrichies de certaines issues de Command & Conquer. Ainsi l'ingénieur revêt-il la panoplie d'un bon stratège.

PREMIER COLLECTION

La Collection des Amateurs de Grand Art.

5 CD Pour une
nouvelle aventure
totalement inédite



TEX MURPHY Overseer



149 F

LES PLUS GRANDES SUPERPRODUCTIONS
JAMAIS REALISEES DANS L'HISTOIRE
DES HITS VIDEOS.

UNDER A

Killing Moon

Le 1er acte
de la saga
à succès
Tex Murphy.



99 F

PREMIER COLLECTION



Tomb Raider - 149 F

PREMIER COLLECTION



JSF - 149 F

PREMIER COLLECTION



Wreckin' crew - 149 F

PREMIER COLLECTION



Shadow warrior - 99 F

PREMIER COLLECTION



Duke nukem - 99 F

EIDOS

La sortie en français de Sierra Pro Pilot ne fait, hélas, que confirmer ce que nous soupçonnions à la vue des versions non définitives : cette simulation ne fait pas du tout le poids face à Flight Sim ou même Flight Unlimited II.

▼ Les environs de San-Pixelo.

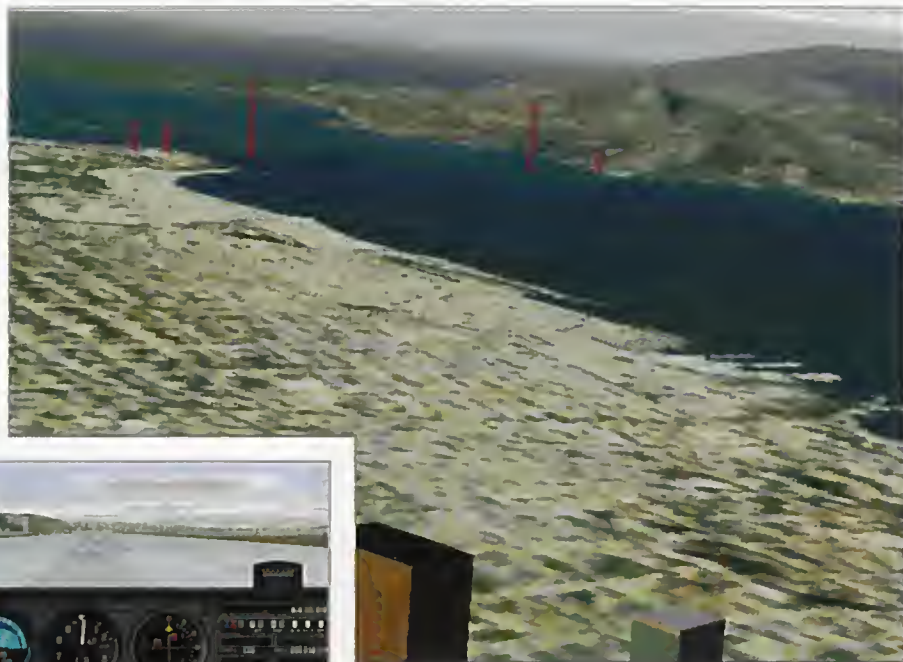


▼ À bord du Citation Jet, l'impression de vitesse est mal représentée.



Sierra Pro Pilot

Simulation de vol pour fanas de simulations - PC CD-Rom



Les "espaces" que nous pouvons survoler ne regroupent rien de moins que les États-Unis dans leur ensemble et pour nous, heureux Français, l'intégralité de l'Europe contenue dans un CD bonus, ce qui est une bonne surprise. Ces passages ont été conçus à l'aide de photos satellites, et des relevés géographiques permettent d'admirer toute élévation un tant soit peu importante dans le relief des lieux représentés. De ce côté-là, Pro Pilot tient ses promesses. Malheureusement, les textures utilisées ne sont pas nombreuses : la plupart du temps, on a droit à des "tuiles" génériques de teinte verte qui viennent combler le vide qui relie deux villes photoréalistes (et reconnaissons que celles-ci surpassent celles que l'on peut trouver dans la version de base de Flight Sim). Malheureusement, lorsqu'on s'éloigne de ces coins touristiques, on découvre bien vite des lacunes, conséquences d'un travail bâclé : dans les alentours de Milan, on peut voir des montagnes recouvertes par des fleuves qui montent et descendent leur sommet, au mépris des lois de la physique. Les vues extérieures montrent bien les limites du moteur : la perspective utilisée entre les différents écrans change, les couches nuageuses offrent certains désagréments pour l'œil et la taille des pixels du terrain une fois posés au sol, atteint un quart de l'écran de large car bien sûr il n'y a pas d'accélération 3D. La pudeur m'interdit de parler de l'ombre de l'avion au sol, mais ça me reste encore au travers de la gorge. Pourtant tout n'est pas à jeter, dans Pro Pilot, à commencer par des cockpits aux instruments très fidèles et aux commandes fonctionnelles dans leur globalité qui permettent d'adopter des procédures en vol et pré-vol assez réalistes. Les sons, notamment ceux des moteurs, sont excellents et montrent des carences évidentes dans les autres simulations du genre. De même, le guidage A.T.C. sans toutefois atteindre le niveau de Flight Unlimited II, est fort agréable. Voilà tout de même une terrible catastrophe aérienne.

Bob Arctor

Announced depuis des mois et attendue par tous les fanas de simulations aériennes, l'arrivée de SPP dans sa version française a de quoi faire peur. Le produit, qui avait été conçu au départ pour devenir la simulation de vol la plus réaliste et qui voulait s'imposer en tant qu'alternative à Flight Simulator, fait pâle figure. Bien sûr, les prétentions à l'époque où le jeu a été mis en chantier n'étaient pas les mêmes : le jeu de Microsoft était encore bloqué sous DOS avec des lacunes incroyables, mais il s'est depuis bien étoffé, notamment grâce aux milliers d'amateurs qui l'améliorent de jour en jour. Mais le coup de grâce fut porté par la sortie du très inattendu Flight Unlimited II qui a su révolutionner le genre. Sierra Pro Pilot est un soft d'un autre âge, un défi aux scientifiques du futur qui auront grand mal à dater son graphisme au carbone 14. Ses modèles de vol, assez inégaux, vont du "pas terrible" au "pourrave" et chaque atterrissage et décollage est irréaliste au possible. Dans ce domaine, même F-15 de Jane's les surpasse, c'est dire. Passons aussi sur les ralentissements erratiques et le manque de fluidité de l'ensemble. Pour argumenter un peu cette destruction étape par étape d'un jeu annoncé il y a encore peu comme un futur succès, disons que l'explicable est arrivé, disons même qu'on arrivera encore à percevoir un bon jeu noyé dans une masse de choses pas à leur place, mal pensées ou laissées à l'abandon.



▲ Un tableau de bord de Cessna, excellent comme les autres.



▲ L'accélération 3D fait défaut comme rarement.

NOTE TECHNIQUE

De gros ralentissements impliquent une installation complète, mais néanmoins il vaut mieux passer une bonne partie de la journée d'une bonne copie vidéo 2D.

- Les tableaux de bord.
- Les sons des appareils.
- Le graphisme.
- La simulation.
- Pas d'accélération 3D.

EN DEUX MOTS

Pas d'accélération 3D, des ralentissements, des modèles de vol très médiocres et une grande laideur dans l'ensemble : et dire que Sierra Pro Pilot voulait rivaliser avec FS et Flight Unlimited II !

TECHN 70 DESIGN 60 INTER 65

DUNE 2000

REFLEXION LITE



**NE LAISSEZ PAS LE POUVOIR
VOUS GLISSER ENTRE LES MAINS !**



PC CD-ROM

Westwood
STUDIOS



INFOS / CADEAUX / SOLUTIONS

3615 Hint-line
Virgin Games 08 36 68 94 95

<http://www.virgininteractive.fr>

2,23 F la minute

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	oui
INTERNET SERVEUR	8

L'un des seuls reproches que l'on puisse faire à Total Annihilation est qu'il ne s'embarrasse pas de différences entre les deux camps. Malgré des dizaines d'unités mises gracieusement à la disposition des joueurs sur le Net, la rupture ne fut vraiment marquée que par l'apparition de Core Contingency, un add-on plutôt imposant sorti il y a quelques mois.

Total Annihilation Combats Stratégiques

Add-on Strat temps réel pour joueurs de Total Annihilation - PC CD-Rom



▲ Les missions solo sont simples, rapides et bien scriptées.

Cette fois-ci, nos copains de Cavedog ont plus l'air de vouloir toucher le joueur isolé. En effet, à part quelques cartes supplémentaires, on ne trouve que quatre unités vraiment nouvelles. Les campagnes, en revanche, sont au nombre de six (trois par camps) et pourraient bien relancer l'intérêt du jeu solo. Mais examinons donc la chose de plus près. Une fois le programme d'installation démarré, on nous demande quelles sont les campagnes à installer. On a le choix entre des suites de scénarios, longs, moyens et courts, divisés entre les camps Arm et Core. À l'instar des deux campagnes basiques et de celles de Core Contingency, les scénarios de TA Combats Stratégiques sont une suite d'épisodes liés entre eux. La répartition dans la durée de toutes ces missions est une idée plutôt pas bête et pratique. Ainsi, certaines batailles peuvent-elles durer un quart d'heure, d'autres plus d'une heure. Chacun pourra ainsi s'y retrouver question emploi du temps : le banquier du Crédit Agricole pourra s'en faire une petite entre deux interdictions de chéquiers, la

boulangère choisira plutôt une partie courte entre deux réassortiments de Paris-Brest dans sa vitrine. Les missions prennent place juste après celles de Core Contingency. Bien entendu, ce sera encore la chasse aux Commanders Arm et à la conscience centrale Core. J'avoue n'avoir testé qu'une vingtaine de missions (dans le désordre et notamment les dernières), et celles-ci, bien que fort classiques dans leur conception, surclassent, par leur qualité, celles de la première campagne Arm, qui demeurerait la référence. Les ennemis sont particulièrement bien placés et on aura droit à quelques expériences originales (rattraper des transports, etc.). Les cartes de Core Contingency, représentant les mondes de cristal et d'acide sur lesquels le joueur solitaire ne pouvait pas aller se balader, offrent désormais plusieurs missions solo.

Un add-on différent

N'empêche que malgré tout cela, certains hurleront (en fait, ils hurlent déjà) que le fait de sortir un add-on ne comportant pas de nouvelles unités par poignées de 1 000, ni 500 cartes réseau, est absolument indigne de Cavedog. Il est vrai que de ce côté-là, Combats Stratégiques ne fait clairement pas le poids face à un Core Contingency dans toute sa splendeur. Pour ce qui est de son intérêt, je serais plus nuancé : le nombre des nouvelles unités est ridicule, mais cette extension est clairement tournée vers le joueur solo plutôt que vers la grande partie carrée multijoueur. Les campagnes sont indéniablement bien foutues et atteignent leur but : nous distraire devant notre PC, ce qui ne m'était pas arrivé avec Total Annihilation depuis fort longtemps.

Bob Arctor

Nouvelles unités

Les nouvelles unités de Combats Stratégiques sont au nombre de quatre. Ici, rien de très original, pas de Krogoth Arm comme on le murmurait, mais uniquement de l'utile.

UNITÉS ARM

	Coût	
	Énergie	10500
	Métal	030
	Construction	20300
	Statistiques	
	Vitesse	14.5 m/s
	Accélération	0.36 m/s/s
	Tourage	04 Gr/s

	Coût	
	Énergie	52134
	Métal	1002
	Construction	111463
	Statistiques	
	Vitesse	n/d
	Accélération	n/d
	Tourage	n/d

PHALANGE
Véhicule anti-aérien

AVEUGLEUR
Missile qui neutralise les unités core

UNITÉS CORE

	Coût	
	Énergie	52134
	Métal	1700
	Construction	150453
	Statistiques	
	Vitesse	n/d
	Accélération	n/d
	Tourage	n/d

	Coût	
	Énergie	32467
	Métal	040
	Construction	23076
	Statistiques	
	Vitesse	12.3 m/s
	Accélération	0.40 m/s/s
	Tourage	01 Gr/s

SCRUTATOR
Véhicule anti-aérien

NEUTROX
Équivalent Core de l'aveugleur

- + Le retour du grand jeu solo.
- + Des heures d'amusement.
- Pas beaucoup de nouvelles unités.

EN DEUX MOTS

Destiné aux débutants et à ceux qui souhaitent continuer à jouer en solo, cet add-on de 100 missions remportera un grand succès. Mais on aurait souhaité plus de cartes multijoueur et d'unités.



X-COM OPP

AUX FRONTIÈRES DE L'ESPACE, LA OÙ LES COMBATS FONT RAGE,

NOTRE AVENIR SEMBLE BIEN COMPROMIS...

Nous les avons combattus sur terre et sous les mers. Nous avons payé un prix élevé pour la défense de notre planète. Et le moment est venu de les affronter à nouveau. Bienvenue dans "La Frontière", là où, dans un univers X-COM® inédit et explosif, les combats spatiaux intenses en 3D se mélangent à une stratégie soigneusement planifiée !

- Aux commandes d'un Intercepteur, affrontez les extraterrestres dans un environnement submergé en temps réel.
- Frappez par surprise les bases, les avant-postes et les convois extraterrestres.
- Emparez-vous d'armes et de technologies extra-terrestres afin de maximiser vos chances de survie.
- Construisez et gérez vos bases et le personnel qui les peuple pour renforcer la présence X-COM dans « La Frontière ».
- Affinez vos compétences de pilote en mode d'entraînement et apprenez les manœuvres d'attaque sur-prise et de combats aériens.
- Affrontez en face à face d'autres pilotes d'élite X-COM® grâce à l'option multijoueurs de match à mort.

ON SE RETROUVE LA-BAS.



© 1998 MicroProse Ltd. X-COM est une marque déposée et X-COM: Interceptor est une marque de MicroProse Ltd. L'univers X-COM et tous les autres éléments © 1998 MicroProse Ltd. Tous droits réservés. MICROPROSE est une marque déposée de MicroProse Ltd ou de ses sociétés affiliées. Les autres marques apparaissant toutes à leur propriété respectif.

X-COM
INTERCEPTOR™

MICROPROSE

www.micronprose.com

Quand Mech Warrior passe à la 2D isométrique, la surprise est de taille. Les déceptions risquent de l'être aussi.



Mech Commander

Stratégie pour tout joueur - PC CD-Rom

Poussière. Tout n'est que poussière sous mon regard. Quel sentiment de puissance. Vingt mètres au-dessus du sol. Ma vue porte loin. Je me retourne et je vois la trace de mes pas. Une ligne infinie faite de champs défoncés, de barriques écrasées et de véhicules encore fumants.

À votre avis, pourquoi j'ai proposé mes services à Star League ? Certes, pas pour libérer la planète "Port Arthur" de l'invasion d'un Clan. Une planète minable avec des gens minables, juste bons à être exploités. Moi ce que j'aime, c'est détruire. Oui, c'est ça, détruire... Qu'il ne reste plus rien après mon passage. Les anges gardiens, je les réserve pour les autres, les bons samaritains. Moi, je joue le grand rôle de ma vie, l'ange exterminateur.

Mon intégration dans une équipe de libération a été une chance. Rendez-vous compte, nous ne sommes que douze au maximum à partir au combat. Personne pour me précéder dans mon œuvre purificatrice. Les autres me laissent même les face à face avec les mechwarrriors ennemis. Yeux dans les yeux, les carcasses de fer résonnent à l'unisson sous les coups de butoir réguliers de nos armes. Je me dis quelquefois que l'homme en face n'est pas si différent de moi. Ensemble, nous pourrions devenir les titans de cette planète. Mais les missions se succèdent et aucun ne vient rejoindre nos rangs. À la réflexion, j'en suis soulagée. Partager avec un de plus la récompense obtenue lors de la victoire, ou les composants volés à l'ennemi, amoindrirait trop mes ressources.

Mon amour de la destruction a beau être grand, mon plaisir s'affadit au fil des niveaux. Je ferais n'importe quoi pour satisfaire mes appétits, mais recommencer vingt fois un plateau pour enfin réussir à bien s'en tirer lassera les plus passionnés. Rien que de savoir qu'il est impossible de sauver en cours de mission rend tout de suite ce jeu de stratégie temps réel un peu moins attrayant. Son graphisme en 2D isométrique tout mignon, avec ses petites anima-



▲ Valre seule chance de récupérer des armes ou des mechwarrriors est saill de les ocheler avec les gains de vos missions, soit de les récupérer sur les ennemis détruits.

tions d'explosions, n'élève pas le jeu au-dessus du classique soft bien fait et sans ambiance.

Pourtant, l'agonie des mechwarrriors est très bien faite. Ah ! Ces géants de fer se traînant jusqu'au dernier râle sur les genoux, malgré les flammes et les tirs qui continuent à pleuvoir. Quelle agréable vision ! Et puis l'interface s'accommode bien avec les différents ordres que l'on peut donner à ses troupes. Le retour à la base entre deux missions, avec ses écrans de gestion simplifiée (pas de recherche, uniquement achat, vente et réparation), étoffe la campagne basée uniquement sur douze unités. On est loin des Heavy Gear et Starsiege, mais trop près de X-Com pour passer à côté des gros manques. Dommage, les mechwarrriors méritaient un soft de stratégie plus riche.

Kika

- ✚ Le monde des mechwarrriors.
- ✚ Impossible de sauvegarder pendant une mission.
- ✚ Les missions trop difficiles.
- ✚ Impossible de faire des recherches.

EN DEUX MOTS

Mech Commander a raté son effet. Les missions trop dures et la faible gestion des écrans de la base laissent un arrière-goût de vile lèche.

TECH 74 DESIGN 72 INTER 71



▲ Deux niveaux de zoom permettent d'apprécier les détails. Le problème, c'est que le plus sympa empêche tout contrôle du combat ! ▶



carte son Sonic Impact :

**simple,
efficace
et vraiment
économique.**



Entendez tout, du plus petit battement d'ailes d'un papillon au grondement de tonnerre crescendo de la Neuvième Symphonie de Beethoven. Ajoutez à votre PC multimédia toute une gamme de sons sensibles ou véloce avec la carte son PCI Sonic Impact. Elle donne vie

aux titres multimédia les plus actuels, aux applications musicales, aux sites interactifs Internet et aux jeux. Préparez vos oreilles et mettez-vous à jour maintenant avec la Sonic Impact 570 pour un son PC haute fidélité sous Windows® 95 et 98, Windows NT™ et DOS.

REVENDEURS : magasins Boulanger, Carrefour, FNAC, hypermarchés Géant, Surcouf et tous les bons revendeurs Informatique.

Diamond Multimedia Systems France
122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01

BBS multilingues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333,
00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris
00-49 8151-266334 America Online (Keyword : DIAMOND).

Arrow Computer, Tél. : 01 60 92 60 00 - Banque Magnétique, Tél. : 01 39 33 98 00
High Tech Services, Tél. : 04 42 20 59 59 - Ingram Micro, Tél. : 03 20 88 58 00 - Karma, Tél. : 01 46 74 56 56

Sonic Impact est une marque commerciale ou une marque déposée de Diamond Multimedia Systems.

- Conception PCI révolutionnaire.
- Installation facile.
- Accélère DirectSound™ et DirectSound 3D™.
- Son de qualité supérieure avec une wavetable 64 voix matériels.
- Son 3D avec Microsoft® DirectSound 3D™.
- Compatible SoundBlaster Pro™.

DIAMOND
MULTIMEDIA
EUROPEAN DIVISION

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

<http://www.diamondmm.de>

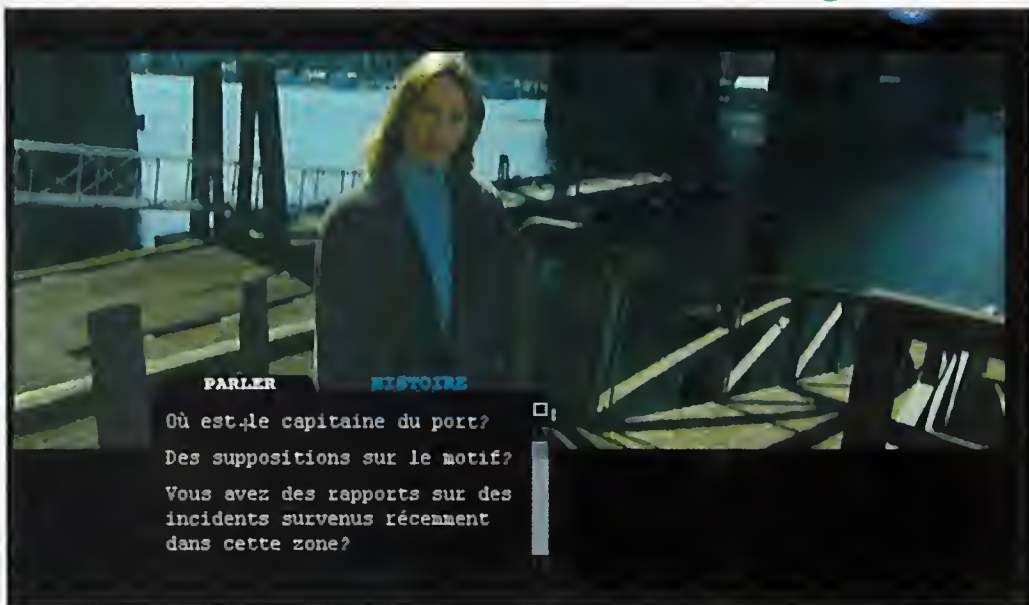
En transposant tel quel ce qui faisait la séduction de la série, X-Files le jeu est une friandise pour les X-Philes ! Il n'y manque qu'un peu plus de Scully.

▼ Mulder et Scully disparaissent dès les premières images pour ne resurgir que tardivement.



X-Files le jeu

Grand public - Enquête interactive - PC CD-Rom



▲ L'interface ressemble à celle des jeux d'enquêtes : on cause, à n'en plus finir.

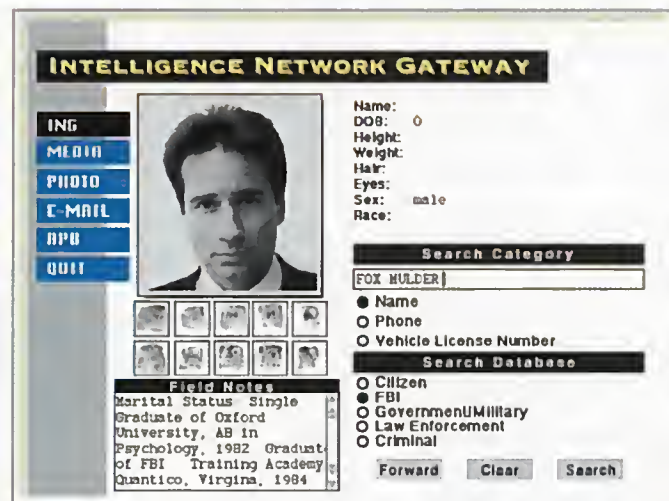


▲ Certains personnages ont de beaux resles. ▼



On n'y croyait plus... Les séries cultes semblaient appartenir au passé : "Le Prisonnier", "Les Envahisseurs", "Chapeau Melon", "Star Trek".... Et puis, vers 93, "The X-Files" est arrivé. Des scénarios ahurissants mais prenants, de drôles de personnages intègres, répugnants ou déjantés mais toujours crédibles, et puis en bonus deux acteurs irréprochables, Duchovny, ce tendre fou avec ses faux airs de gendre idéal et surtout la divine Gillian Anderson, mélange d'intelligence, de réserve, de sensualité, de féminité, de grandeur, avec taches de rousseur à la clé (NDRC : attention Dan, on voit tes chaussettes !). Bingo ! Le cocktail a fait mouche. Nous sommes nombreux à soutenir mordicus que c'est la meilleure série de tous les temps.

Adapter une série culte sous forme de jeu est une arme à double tranchant. Certes, Electronic Arts est assuré de faire des ventes correctes, ne serait-ce qu'auprès des millions d'inconditionnels de la série, parmi lesquels figurent bon nombre de collectionneurs. Conséquence :



certaines l'achèteront pour le ranger avec les T-shirts et autres bustes de Gillian Anderson, sans même ouvrir la boîte ! Mais le passage du cinéma au jeu vidéo est une planche savonneuse, dont l'histoire est jalonnée de produits décevants, depuis "E.T." sur la VCS 2600 d'Atari jusqu'au navrant "Men in Black" sur PlayStation et PC. Dans le cas de X-Files, il a été choisi, et ce n'est pas idiot, de coller au plus près à la série. En conséquence, nous avons droit à un épisode comme un autre, remaquillé en film interactif.

Les films interactifs : un genre nauséabond ?

Ne fuyez pas. Je sais, j'ai dit un "gros mot" : film interactif. Eh bien, moi aussi, j'étais persuadé que le genre était nauséabond. Surprise, "X-Files" fait passer la pilule sans même que l'on y pense. Bien au contraire, pour peu que l'on aime la série, un peu, passionnément ou à la folie, on baigne rapidement dans le bonheur. Et, pour sûr, cela teinte le jugement. Quid du jeu lui-même, de ses qualités propres ?

Désolé, mais il est impossible de parler de X-Files le jeu comme s'il venait de nulle part. On a davantage l'impression d'avoir été gratifié, par un don du ciel, de son "épisode à soi". La plupart des ingrédients qui constituent la séduction de la série sont là : un scénario à tiroirs qui joue sur plusieurs registres, mêlant habilement le paranormal avec des tragédies ou faits bien réels (la radioactivité observée sur Hiroshima, la résurgence d'un courant nationaliste en Russie, etc.), des décors parsemés de détails anodins qui prennent soudain une importance démesurée, une incroyable cohorte de personnages aux visages multiples, tel Cook, notre supposé collègue dont les manières

Mass Market

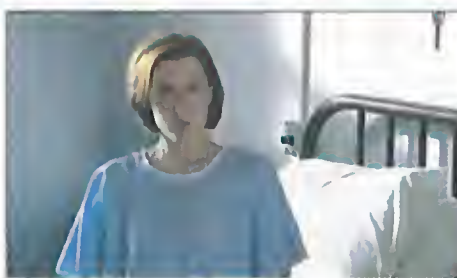
Sonnez trompettes ! L'ère du jeu de mosse a sonné. Gageons que le modèle devrait resservir. Dans X-Files, les oïdes sont tellement nombreuses que si on les active toutes, il paraît difficile de ne pas arriver au bout. Icônes de suggestion, messages subliminaux et autres options sont là pour faciliter la tâche des joueurs occasionnels. Il est également possible de lire les notes de terrain qui s'accumulent gracieusement sur notre ordinateur de poche Newton (Apple s'est infiltré, tout comme d'ailleurs Nakia qui fournit le portable !).

Dans ces écrits que Willmore effectue à notre insu, se trouvent clarifiés certains points. Les joueurs débassés peuvent enfin activer l'Intuition Artificielle. Et alors, le parcours devient du gâteau. Par exemple, si vous trouvez des empreintes et ne savez qu'en faire, le phare bleu s'allume. Cliquez dessus et l'image de Amls, le responsable du Laboratoire Criminel apparaît. Un nouveau clic et vous l'obtenez au téléphone. Après tout, pourquoi pas ? Pourquoi ne pas offrir une très large poignée dans un même jeu, copable d'acommoder tous les publics ?

Les icônes de suggestion vous guident vers les questions judiciaires à poser. Si vous cliquez sur l'icône bleue, à droite, vous activez l'Intuition Artificielle qui vous souffle ce qu'il faut chercher !



Les icônes de suggestion vous guident vers les questions judiciaires à poser. Si vous cliquez sur l'icône bleue, à droite, vous activez l'Intuition Artificielle qui vous souffle ce qu'il faut chercher !



▲ Willmore en pince pour Mory, et l'Intuition artificielle est parfois coquine. Hélas, la détective Mary sait se faire désirer. ►

faussement cool cachent un passé de voyou recyclé au FBI. Évidemment, la recette inclut suffisamment de mystère pour fixer notre attention à la Super-Glue. Bonus : ils ont même osé ajouter une petite histoire de béguin pour une femme détective dont l'attrait se dévoile progressivement - au sens figuré, hélas ! Bref, si vous aimez les intrigues fouillées, vous serez une fois de plus servi.

Des agents qui ressuscitent toujours

A la fin de la première saison, Gorge Profonde, froidement abattu en pleine nuit, susurrant ces quelques mots à Mulder : «Ne faites confiance à personne». Tel un mantra, ce leitmotiv nous est proposé à chaque séance de jeu. Dès la séquence d'entrée, Mulder et Scully sont escamotés. Volatilisés. L'agent dont vous dirigez la destinée, Willmore, est chargé d'enquêter sur leur disparition. De vous à moi, il n'y a pas une maigre seconde pendant laquelle on croit qu'ils aient pu être tués. Depuis la résurrection de Mulder dans "Anasazi", nous savons que les scénaristes sauront toujours trouver une potion indienne, une transfusion de sang vert ou autre invocation des divinités incas pour ressusciter les agents. Pas de panique donc de ce côté, si ce n'est que l'on s'impatiente au fil des jours. Nous avons payé pour voir Scully, pas vrai ? Faute de mieux, il faut longtemps se contenter de Skinner, le grand chauve énigmatique, de l'informateur Monsieur X et d'une myriade de références discrètes à la série (voir encadré). L'enquête de Willmore nous conduit vers un réseau de contrebande russe de plutonium, mais certains des cadavres irradiés laissent le médecin légiste plutôt perplexe. Serions-nous sur une fausse piste ? Y aurait-il de l'E.T. dans l'air ? Vous le saurez en temps utile.



Le jeu puise dans les trésors de la série culte : mystère du paranormal, faits réels, personnages énigmatiques.



Une pincée du style hitchcockien

L'une des forces de Chris Carter est la capacité à créer des personnages anodins en apparence, et qui se révèlent progressivement attachants, qu'ils soient cyniques ou désespérés. Il faut remonter à Hitchcock pour retrouver une telle aptitude à gérer ce facteur. La tactique avait superbement fonctionné pour Mulder, qui n'a cessé de prendre de l'épaisseur au fil des épisodes, et plus encore pour Scully, qui a progressivement révélé une trouble beauté, physique comme intellectuelle. Nous retrouvons cet art consommé de la densification des personnages dans le jeu. Au tout début, Willmore apparaît désarmant de banalité. Pourtant, en fouillant son appartement, nous découvrons qu'il est un écrivain raté, récemment divorcé et père d'une fille adulte qu'il ne voit que rarement. De même, la détective Mary Astadourian, d'abord formelle et quelconque, révèle un charme et une grâce inattendue au fil des événements. La scène nocturne où Willmore tente de lui arracher un baiser, nous l'attendons avec impatience. Nous

ACCÈS AU RÉSEAU D'INTELLIGENCE

RÉSEAU

MÉDIA

PHOTO

COURRIER É.

AVIS

QUITTER



Nom: Cook, Mark

Date de naissance: 26-10-60

Taille: 1,85 m

Poids: 68 kg

Cheveux: marrons clairs

Yeux: bleus

Sexe: masculin

Race: caucasienne

Catégorie de Recherche

☐ Nom

☐ Téléphone

☐ N° de carte grise

Base de données de recherche

☐ Citoyen

☐ FBI

☐ Gouvernement/Armée

☐ Application de la Loi

☐ Criminel

Effacer

Notes de Terrain

Scolarité: BA de l'université d'Arizona

Matière principale: Criminologie

Matière secondaire:

Plus qu'un produit de collection pour fans invétérés ?

Clins d'œil

Les X-Files invétérés prendront un malin plaisir à rechercher les références aux épisodes de la série. Ainsi, chez le coroner, en fouillant bien les lieux, vous trouverez une main caupée dans un bocal comme dans l'épisode «Tempus Fugit». Dans la chambre d'hôtel de Mulder, le livre «Fram Outer Space» de Jase Chung fait référence à l'écrivain entrevu dans l'épisode «Le seigneur du magma». Dans ce même hôtel, les curieux trouveront d'autres clin d'œil, tel une affiche de Sophie la gorille, vue dans l'épisode «Parole de singe».

retrouvons au passage un élément essentiel de «X-Files»: une science de la lumière sur le visage des personnages qui confine à l'excellence. Ajoutons que les réalisateurs prennent un malin plaisir à alterner les angles de vue, montrant tour à tour les acteurs sous un jour avantageux ou bien franchement défavorable.

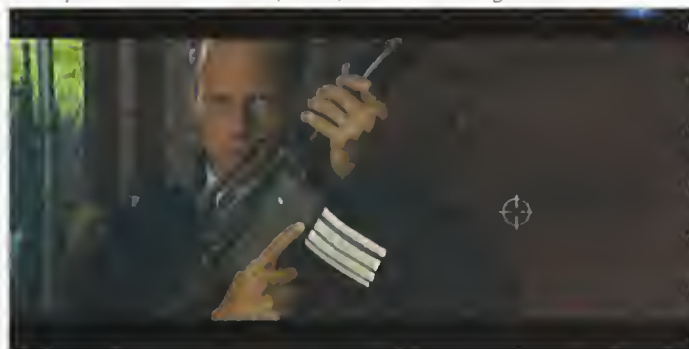
Toutefois, au bout d'un certain temps, on s'impatiente. Le scénario a fait en sorte d'escamoter Mulder et Scully dès la première scène, mais après une attente raisonnable le procédé semble recourir à l'artifice. Les deux acteurs fétiches de la série auraient-ils réclamé un trop gros cachet pour figurer dans le jeu ? Impensable. Il demeure qu'ils n'apparaissent qu'au 5^e jour ! Les enfoirés !

Le bonheur de l'enquête

Dans X-Files le jeu, selon l'attitude que l'on sélectionne (colérique, indigné, paisible, paranoïaque...), le comportement de Willmore ne va pas être le même, et celui de ses protagonistes va varier en conséquence. Mieux encore, quelques blagues ont été insérées par les programmeurs : si l'on a choisi d'opérer en mode «parano», lorsque l'on touche un cadavre à l'autopsie, celui-ci semble sursauter.

Si le jeu est relativement abordable par tous (voir encadré), certaines fouilles et certains passages donnent du fil à retordre,

Le portenoire de Willmore, Cook, modèle d'ombiguë. ▼

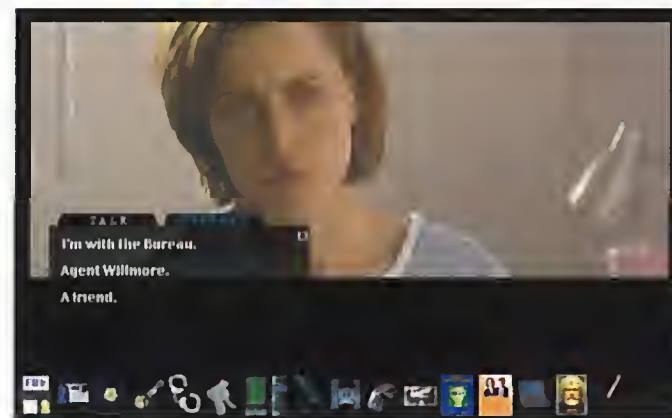


notamment lorsqu'il faut opérer dans l'obscurité quasi totale, avec ou sans l'aide d'une lampe de poche (dont là encore, il est possible de moduler la puissance I). A d'autres moments, faute d'agir suffisamment rapidement, Willmore échouera à prendre la photo d'une voiture qui s'enfuit, ce qui compliquera ses recherches.

Plus grave, il pourra disparaître dans une explosion sous le regard cynique de l'homme à la cigarette, ou se voir froidement abattu par un garde insidieusement dissimulé derrière une porte. Heureusement, si vous avez activé l'option de retour automatique (recommandé I), le logiciel offrira de recommencer une telle scène. Bref, l'on est jamais totalement paumé et le sentiment d'angoisse demeure léger.

À défaut de jouer en mode difficile et d'adopter les attitudes les plus bizarres qui soient, les joueurs purs et durs trouveront que X-Files s'apparente à une balade - j'exagère, mais pas tant que cela. Mais qu'importe, l'attraction, tout comme la vérité, est ailleurs : dans le bonheur de l'enquête au sein d'un univers que nous aimons tant.

Daniel Ichbiah



Un épisode des X-Files pour les X-Files !

Les recettes de la série sont là.

La touchante détective Mary Astadourian.

C'est davantage un épisode interactif qu'un jeu.

Mulder et Scully n'apparaissent que vers la fin.

Réservé aux X-Files (90 % de la population ?).

EN DEUX MOTS

X-Files le jeu évite le piège de la plupart des adaptations ratées de films en jeux. C'est tout simplement un épisode de plus, qui reprend la plupart des recettes d'une série hors du commun. En revanche, ceux que la série laisse de marbre auront du mal à réprimer un bâillement.



achetez vendez



CYNER J

aux meilleurs prix

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

PC CD ROM

COLIN MAC RAE RALLY



PC CD ROM

GRIN FANDANGO



PC CD ROM

DUNE 2000



• AIX EN PROVENCE	CYNER-J
• CHERBOURG	CYNER-J
• COUTANCES	CYNER-J
• DRAVEIL	CYNER-J
• ETAMPES	CYNER-J
• LA ROCHELLE	CYNER-J
• LESNEVEN	CYNER-J
• LIMOGES	CYNER-J
• LYON	CYNER-J
• MARMANDE	CYNER-J
• MARSEILLE	JEUX ACTUELS
• MONTBELIARD	CYNER-J
Nouveau • STRASBOURG	CYNER-J
• MORCENX	CYNER-J
• NICE	CYNER-J
• ORLEANS	CYNER-J
• ROYAN	CYNER-J
• ROCHEFORT	CYNER-J
• ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J
• VIENNE	CYNER-J
• RABAT-MAROC	CYNER-J

36, rue Mignet - 13100
49, rue Grande Rue - 50100
5, place de la Poissonnerie - 50200
296, av. H. Barbusse - 91210
11, av. de la Libération - 91150
24 bis, rue du Minage - 17000
11, rue Notre Dame - 29260
35 bis, av. Garibaldi - 87000
3, quai Jules Courmont - 69002
8 bis, allée Gambetta - 47200
159, rue de Rome - 13006
43, rue Clémenceau - 25200
9 rond-point de l'esplanade 67000
18, place Aristide Briand - 40110
256, av. de la Californie - 06200
50, rue du Faubourg Bannier - 45000
15, rue Jules Verne - 17200
127 bis, rue Thiers - 17300
Rue Schoelcher - 97118
25 bis, rue Joseph Brenier - 38200
Galerie Kays Agdal

04 42 23 27 66
02 33 53 35 17
02 33 45 68 95
01 69 03 45 70
01 60 80 17 47
05 46 50 56 96
02 98 21 09 93
05 55 10 97 97
04 78 37 15 13
05 53 20 88 13
04 91 48 56 92
03 81 94 93 95
03 88 60 24 24
05 58 04 19 68
04 93 71 55 71
02 38 62 65 55
05 46 38 81 00
05 46 99 81 25
05 90 88 42 63
04 74 53 55 63
21 27 77 11 19

**Vous êtes un
professionnel**

du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,
vous souhaitez rejoindre notre enseigne
ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service
Développement au **05.46.99.81.25**

**CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64**

VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM

LE CINQUIÈME ÉLÉMENT



PC CD ROM

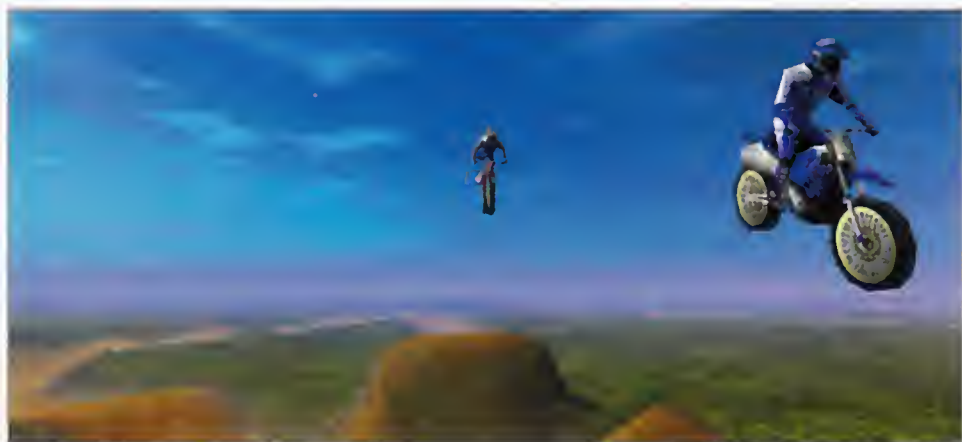
HALF LIFE



Tous vos jeux
préférés sur
tous supports

CYNER J





Trop puissant le motocross !
Les dérapages, les sauts, les gamelles mémorables, les firs de chevroline des chasseurs... Après *Monster Trucks Madness*, Mr Billou de Seattle se lance dans le cross. En avant les bains de boue !

Motocross Madness

Arcade / Simulation pour tous joueurs - PC CD-Rom



À mi-chemin entre le parapente et le ballet de Casse-noisettes : le motocross. ▼

Au salon E3, Microsoft a présenté *Motocross Madness* en même temps que son nouveau gamepad, le Freestyle. Le principe est simple autant que rigolo : pour contrôler le mouvement du pilote et de son engin, il suffit d'incliner le paddle, la chose étant sensible à la gravité. Bon, c'est pas super nouveau. On avait déjà eu dans le passé des joypads sensibles à l'inclinaison grâce à un système au mercure. Là c'est encore plus high-tech. Une histoire de plaque de silicium qui détecte les variations de courant. Bon je vais pas vous la jouer "e=M6" mais sachez que le truc-chose est très précis et que c'est le même système qui est employé pour les airbags : vous êtes là tout tranquille en train de jouer à *Motocrotte* avec votre Freestyle flambant neuf. Tout d'un coup, vous vous viandez dans la poudreuse. Et paf ! l'airbag de votre Freestyle se gonfle, en manque de vous étouffer. Pfff ! y sont trop puissants chez Mongolsoft.



Bien mieux que Monster Trucks

Mais revenons à nos moutons. *Motocross Madness* nous accueille avec une chouette interface colorée et originale. Le ton est donné : pour faire tourner la bête, votre PC devra être équipé au minimum d'une carte accélérée compatible DirectX. Le squat du disque dur oscille entre 50 et 180 Mo. Testé sur P166, *Motocross* est parfaitement jouable, pour peu que vous limitiez le nombre de concurrents. Un problème que nous avions déjà relevé avec *Monster Trucks Madness*. Ce n'est pas étonnant, les deux jeux étant apparemment basés sur le même moteur graphique. Au-delà de trois concurrents à l'écran, il y a des ralentissements défavorables à une bonne jouabilité. Sur *PII Voodoo 2*, par contre, ça baigne. Encore heureux, bande de bourgeois !

Motocross aborde les nombreuses disciplines du cross. Il y a quatre types d'épreuves. Le Freestyle offre une grande liberté, puisqu'on se balade en hors-piste. Les Rallyes Baja sont aussi en terrain dégagé, sauf que là, il faut suivre un parcours matérialisé par des portes. Une fois bien entraîné, vous



▲ Là c'est moi, avant que je perde momentanément l'usage de ma burne gauche.

Les circuits sont situés dans des canyons ou des lits de rivière asséchés

pourrez disputer le Championnat Américain. Cette fois, les circuits sont situés dans des canyons ou des lits de rivières asséchés. Enfin, le dernier type d'épreuve est tout bonnement le Supercross, genre Supercross à Bercy. Autrement dit, des parcours en salle, avec des tracés rectilignes et de grosses bosses pour bien décoller. Dans chacun des quatre types d'épreuves, on dispose d'un mode Entraînement et on peut disputer des tournois, enchaînant plusieurs épreuves à la suite, avec comptabilisation du nombre de points et classement final. Une option appréciable car le championnat faisait défaut dans Monster Trucks.

Des fleurs pour Billou

Et c'est parti ! Motocross Madness se révèle être une bonne surprise, agréable à prendre en main pour le néophyte (les contrôles sont simples). On a une bonne sensation de vitesse. Rapidement, on joue sur l'inclinaison de la moto pendant les sauts, histoire d'éviter les gaufres à l'atterrissage. C'est surprenant, mais voilà un soft qui arrive à amuser des joueurs peu attirés a priori par les courses mécaniques. Les épreuves en tout terrain procurent un sentiment de liberté très agréable. Sauf que dans les épreuves de Freestyle, on ne sait pas trop où aller. C'est mieux foutu dans les rallyes grâce à une flèche indiquant la direction à prendre pour passer les portes. Les sauts sont super drôles. On peut effectuer des figures acrobatiques en l'air (seize différentes). Le graphisme est aussi de très bonne facture et il y a un grand nombre de paysages différents avec des ciels magnifiques. Enfin, côté bruitages on est gâté. Pendant les courses, le grondement caractéristique des pots d'échappement libre surgira de vos enceintes, pour le plus grand plaisir de vos voisins...

Pour l'instant, le joypad Freestyle n'est pas disponible. J'ai donc testé Motocross Madness avec un joystick à retour de force : ze Force Feedback. L'implémentation est réussie. En mettant le retour de force à fond, c'est limite musculation. On peut néanmoins relever quelques défauts habituels du Feedback, à savoir que de temps en temps il y a un décalage entre le mouvement que vous donnez et l'action à l'écran. Parfois aussi le retour de force disparaît pendant quelques secondes. Mais bon, c'est rare, rien de nature à ruiner la jouabilité de Motocross Madness.

Difficulté non réglable

Étrangement, Microsoft n'a pas acheté de licence. Vous ne pilotez donc pas de motos de marques connues comme des



KTM ou des Cagiva. Vous serez limité à choisir la couleur de votre combinaison et la déco de la moto. Mais bon, pour compenser, un éditeur de circuit est fourni. Il permet de créer ses propres circuits de Supercross.

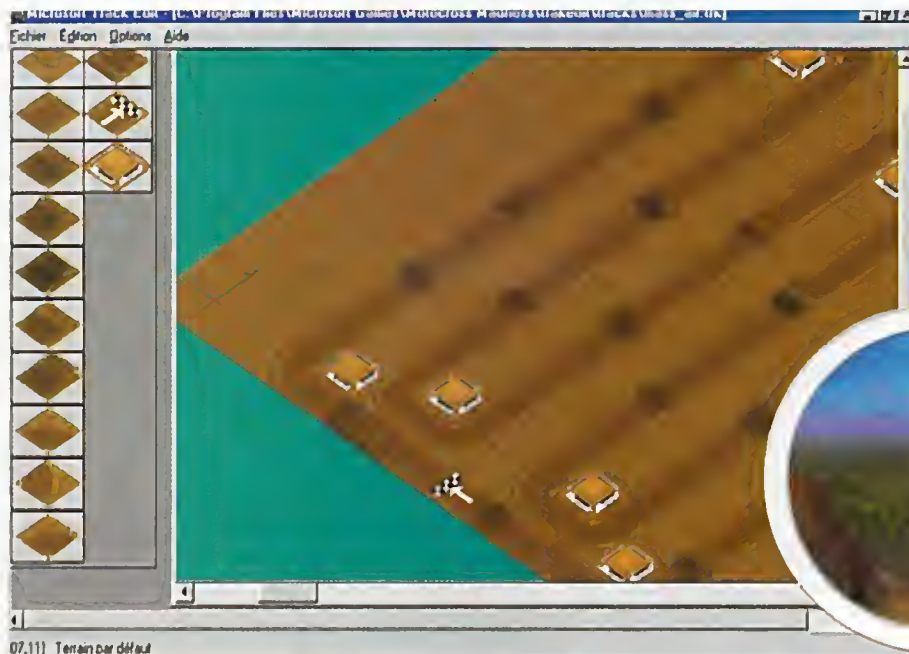
En jeu solo, on arrive très rapidement à s'amuser mais la marge de progression est limitée par une grave lacune : il n'y a pas de réglage de difficulté. Certes on peut aller dans les options pour mettre en automatique certains paramètres de réalisme (gestion des sauts, des figures...). Mais si c'est pour ne plus rien contrôler, c'est pas drôle. On peut certes aller dans le garage pour bidouiller les réglages de la moto : moteur, suspension, pneus. Mais, nom de Dieu ! on s'en fout. Ce qu'on veut, c'est juste un réglage tout bête du niveau des autres pilotes. Bon, je vais me calmer mais avouez que c'est énervant, cet oubli. Les autres concurrents vous en mettent donc plein la vue. Si vous tombez trop souvent, ne comptez pas remporter une épreuve. Même si les sauts sont jouissifs, il ne faudra pas en abuser. Éviter les plus grosses bosses, pour rester collé au sol, et avoir une plus grande vitesse de pointe, s'avère





■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM ■ EDITEUR MICROSOFT
■ DÉVELOPPEUR RAINBOW ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	4
INTERNET SERVEUR	4
INTERNET IP	4



07.11 Terrain par défaut

Une simulation facile à prendre en main, même pour les myopathes du joystick



▲ Ma discipline préférée : les Rallyes Baja. Qui passera la porte en premier ?



▲ Malheureusement, on ne peut pas éditer les parcours tout terrain.

bien plus efficace pour terminer la course en tête. On voit parfois les autres concurrents s'exploser, mais c'est rare. On peut appuyer sur une touche pour leur balancer une phrase de raillerie, mais il n'y a pas pour autant de combinaison pour leur décocher un bon coup de grille en les doublant. C'est dommage, parce qu'au corps à corps c'est toujours eux qui ont le dernier mot.

Autre défaut : le programme est très pointilleux sur le suivi du parcours. Si vous prenez un virage trop serré, il considère que vous êtes sorti des limites. Motocross Madness lance alors un décompte de 5 secondes avant de vous replacer en arrière, à l'endroit de la faute. Autant dire que la course est perdue.

Évidemment, ces défauts sont essentiellement l'apanage du mode solo. En multijoueur, tout le monde se retrouvera logé à la même enseigne. Ça promet de belles parties de rigolade, vu que Motocross Madness supporte 8 joueurs en réseau local IPX et 4 joueurs sur Internet.

lansolo



- ✚ Graphisme chatoyant.
- ✚ Bonne gestion des forces centrifuges.
- ✚ Prise en main rapide.
- ✚ Jouabilité.
- ✚ Jeu réseau.
- ✚ Pas de réglage de difficulté.
- ✚ Un peu gavant à la longue en solo.
- ✚ Mouvements du pilote irréalistes pendant les sauts.

EN DEUX MOTS

Surprenant : avec Motocross Madness, Microsoft nous offre une simulation à la fois fun, jouable et facile à prendre en main, même pour les myopathes du joystick. Attention, ce programme requiert absolument une carte 3D. La réalisation est réussie, et MD supportera le joystick Freestyle dès qu'il sera disponible. Ses principaux défauts sont l'absence d'un réglage de difficulté et à la longue un sentiment de lassitude.



Pas mal d'options de caméra viendront ravir le cinéaste amateur. ▼

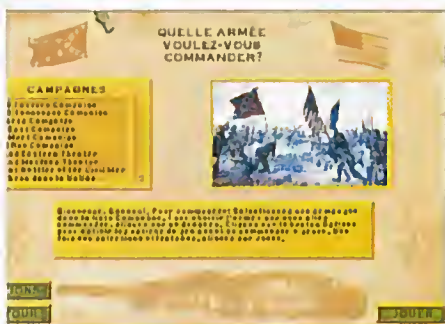
MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	2
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	2

Tiens, je m'embête bien aujourd'hui. En fait, je m'embête tellement, que je testerais bien un wargame de la guerre de Sécession, si seulement... Shazam ! Oups !



Civil War Generals II

Wargame pour fans de la guerre de Sécession - PC CD-ROM



Civil War Generals II est la suite (on l'aurait deviné) de Civil War General. Perdu au milieu d'une nuée de softs sur le même thème, il avait à l'époque attiré mon attention par le fait qu'il était le seul à proposer une vision tactique de la première guerre civile américaine. Les autres se déroulaient en effet à une échelle stratégique où chaque marqueur symbolisait une compagnie dans son ensemble. Contrairement à Gettysburg de Sid Meyer, qui était une véritable chronique d'une seule bataille et de ses escarmouches annexes, Civil War Generals II ne propose rien de moins que la guerre de Sécession dans sa globalité. L'interface de ce wargame est à mi-chemin entre un East Front et un Panzer General, à savoir des marqueurs clairs sur de jolis terrains, subdivisés en hexagones. La campagne vue du dessus n'est pas du plus bel effet. Sur ce point, le moteur graphique ne rivalise clairement pas avec Gettysburg, qui m'avait épaté tant par son ergonomie que par sa fluidité et sa beauté. Les scénarios jouables sont au nombre de quarante, le joueur pouvant décider dans quel camp il combattrait et pourra ainsi étudier la chose sous différents angles. Ces batailles sont regroupées au sein d'une vingtaine de

campagnes qui retracent la guerre civile sous de multiples aspects : on peut en effet retrouver les mêmes conflits dans plusieurs suites scénaristiques en "suivant" un général. Les options nous amènent plusieurs choix intéressants, tel qu'un Fog of war représenté en fonction du relief, ce qui est assez rare dans ce genre de jeux et ce qui tombe bien, puisque les États-Unis comportent de nombreuses collines. Une autre fonction limite la ligne de tir d'unités d'artilleries, dans le cas où des obstacles viendraient se placer sur la ligne de vue. Un éditeur de cartes permettra au connaisseur de recréer des escarmouches qui auraient échappé à la sagacité des programmeurs ; mais je doute que cela soit arrivé. Cet éditeur permet aussi, si on lui donne la date exacte, d'éviter les anachronismes, en plaçant le capitaine Harris à la tête des 512^e éclaireurs de Tientsin, alors que ce gros farceur se trouvait en fait dans une maison de tolérance de Memphis (Tennessee) avec la jeune Nancy qui, bien qu'encre qu'innocente pour ses 19 ans, n'ignorait pas les... enfin bon, les fanatiques apprécieront j'en suis certain.

L'un des autres intérêts de Civil War Generals II est le fait que vous pouvez changer le cours de l'Histoire. En effet si vous vous débrouillez bien, rien ne vous empêchera de faire triompher le Sud et son cortège d'idées nauséabondes très en avance sur leur temps. Bien entendu, la portée universelle du message que délivre un Civil War Generals II nous dépasse un peu, nous les Français, et pourtant je verrais bien la Bretagne et la Normandie se déclarer la guerre.

Bob Arctor

▲ Un background complet d'un scénario nous remémorera les événements d'une période de l'Histoire que l'on connaît assez peu.

Avec la ligne de vue réaliste affichée, celle unifié ne perçoit pas les nombreux dangers qui l'enlacent. ►



- La totalité des grandes batailles de cette guerre.
- L'aspect "reconstitution historique".
- Peu d'originalités.
- Un wargame de la guerre de Sécession de trop.

EN DEUX MOTS

Civil War Generals II est une digne suite de son aîné. Il regroupe en son sein la grande majorité des batailles qui ont composé cette guerre obscure, dont les Américains se glorifient pour des raisons que j'ai toujours du mal à piger.

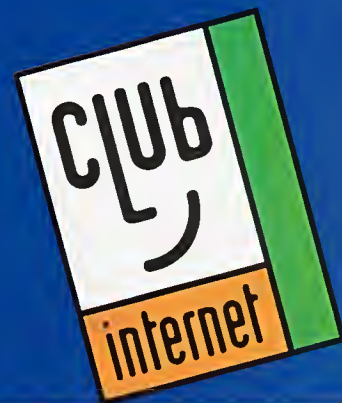


(conseil d'amis)*

1 mois
gratuit** à
Club-Internet
dans ce
magazine

NOUVEAU

*Club-Internet
offre 10 Mo d'espace
à ses abonnés
pour héberger
leur page
personnelle...



Le savoir-faire technologique de MATRA,
l'expérience éditoriale de HACHETTE.

77^f
par mois

- temps de connexion illimité**
- inclus : 10 Mo pour votre page personnelle
- 5 adresses e-mail, courant septembre 1998

...et un club pour apprendre à la créer et l'animer.

- Connexion nationale en tarification locale
- Assistance technique gratuite** 7 jours sur 7 de 12h à 21h
- Vitesse de transmission rapide, grâce à la technologie X2, jusqu'à 56 000 bps

www.club-internet.fr

Découvrez Internet.
Recevez un kit avec 1 mois
gratuit** :

PRIX APPEL LOCAL
0 801 800 900

ou **3615 GROLIER**
1,29 F TTC / mn

Disponible aussi dans
tous les Relais H

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	-



Le seul mérite d'Honda Castrol Superbike est d'être la première véritable simulation de moto sur PC. Surtout depuis que Superbike (de Virgin) est sur la grille de départ, et que là, tout est dit.

Honda Castrol Superbike

Simulation de moto pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ La vue interne est sûrement ce qu'il y a de plus réussi.

de passer au vert et il est temps d'enclencher la première. Bon, ça commence mal, la moto accélère aussi fort que Gisèle, ma première mob. Une fois que la meule a réussi à monter péniblement dans les tours, l'avant se lève légèrement façon bloc de bois sans aucune souplesse. Pas réaliste pour deux balles. Le premier virage arrive, je freine, je me loupe, et je me retrouve penché comme un porc dans l'herbe. Pas pour longtemps, car au lieu de me gauffer comme le voudrait le minimum de bon sens gravitationnel, le soft redresse la moto automatiquement. Putain, c'est une simu ou une ONG ? Et je ne parle pas des freinages de trappeur en plein virage, qui sont tout à fait réalisables sans autres chaleurs. Et s'il vous arrivait de tomber en ré-accelérant trop fort ou en vous prenant un obstacle de lace, vous assisteriez à une chute pitoyable, motion capturée sur la grand-mère de ma boulangère. Et ne comptez pas vous rattraper avec les nombreux réglages que vous auriez pu effectuer si ce jeu avait été une simulation digne de ce nom (choix des pneus, choix du jeu de pignons, point à la ligne). Reste les éventuelles pannes et autres dégâts qui pourront venir vous gâcher un peu plus l'existence, mais bon, encore faudrait-il que vous jouiez assez longtemps pour les voir. Surtout que techniquement, c'est pas la joie non plus. Ça clippe grave, c'est pas d'une rapidité folle sur un P2 400 MHz, et surtout ça saccade quand il y a trop de bécane. Bref, pas la peine de s'étendre plus sur ce jeu bien moyen, excepté peut-être pour préciser que l'on peut y jouer à deux sur le même écran. La déception est d'autant plus grande que Superbike arrive, soulignant définitivement les nombreuses faiblesses de ce jeu.

Fishbone

Une simulation, enfin ! J'osais à peine y croire après les nombreux jeux d'arcade qui monopolisent le genre. Et estampillée Honda Racing Team qui plus est, c'est quand même une sacrée référence (champion du monde Superbike, vainqueur à plusieurs reprises aux 24 heures du Mans, au Bol d'Or). Le genre de truc bien officiel avec tous les vrais pilotes, les vraies motos et les vrais sponsors comme à la télé. Jouasse que j'étais. Puis, au fur et à mesure que le temps passait (une bonne trentaine de secondes après le début d'une course), la désillusion s'est installée pour ne finalement plus me quitter. Bon, on va quand même commencer par les points positifs, parce qu'il y en a un ou deux et que ça serait con de les oublier. Ainsi, sur les dix circuits totalement imaginaires (sauf un) en présence, certains d'entre eux vous proposent un graphisme plutôt réussi. Ça oscille entre des décors urbains et la jungle indonésienne, mais on est loin des vrais circuits comme Monza, Philips Island ou encore Assen. C'est bizarre pour une simulation soit disant "officielle". Au niveau du choix de la moto, pas de surprise, c'est de la RC 45, Honda oblige. Vous ne pourrez donc piloter que cette dernière, mais comme c'est une des meilleures, c'est pas encore trop grave. Allez, assez tergiversé, direction la piste afin de transpirer un peu dans la combinaison.

Une moto, dix circuits, zéro sensation

Vous voici sur la bécane, en vue interne, et me loi c'est plutôt sympa. Le tableau de bord est réduit à son strict minimum, à savoir un compte-tours dans lequel une aiguille s'anime à chaque ouverture de gaz. Les autres concurrents vous entourent, dans un vrombissement de moteur directement lu sur une piste audio du CD. Hop, on passe à une vue externe pour voir un peu à quoi vous ressemblez. Bof, la moto n'est pas trop mal, avec quelques détails sympas comme les disques de freins dorés, mais c'est surtout le pilote qui pêche. Genre carré et pas trop détaillé. Mais le jeu vient



Erreur grossière, toutes les motos sont renversées sur le même châssis que la RC45 (monobras) ▼



■ Le graphisme des circuits.

■ Deux joueurs sur le même écran.

■ Une mauvaise simulation.

■ Une réalisation bien moyenne.

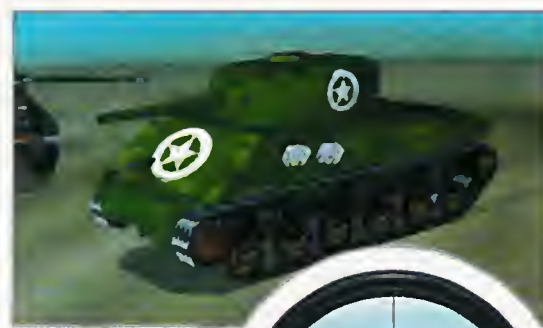
EN DEUX MOTS

Malgré une licence officielle de prestige et son statut de précurseur dans le genre, Honda Castrol Superbike est une mauvaise simulation, moyennement réalisée et peu attractive.

TECHN 65 DESIGN 70 INTERNET 59



La **représentation** en 3D de la partie tactique de **Panzer General**, vous en avez rêvé ? SSI l'a fait, et bonne **nouvelle** c'est une réussite !



Panzer Commander

Simulation de blindés pour tout public et wargamers - PC CD-Rom



▲ Choque modèle de tonk est décliné sous plusieurs camouflages. Ici, la version jungle est particulièrement adoptée aux bocages normands.

Ce chor vient d'être otteint par un obus, so peinture et son blindage ont roussi, les hommes d'équipage sont morts en beuglant comme des porcs et... bon je m'arrête. ►



Depuis quelques années, les simulations de blindés ne cessent de s'améliorer. Comme pour les simulations de vol, on en trouve globalement deux sortes bien distinctes : les jeux mélangeant avec plus ou moins de bonheur réalisme et arcade, dans lesquels on pourrait fourguer pelle-mêle les produits de Novalogic et ceux d'Interactive Magic, et les autres, ceux qui tentent de se rapprocher tant bien que mal de la reconstitution de l'ambiance très particulière qu'offre un affrontement derrière les parois de ces véhicules d'assaut. Dans les jeux les plus réussis qui ont déjà tenté d'aborder ces thèmes, nous avons été comblés par iM1Abrams, et plus récemment par Spearhead. Seulement voilà, ces derniers abordent le côté moderne du combat de char en proposant de nous mettre aux commandes des engins américains les

plus récents. Or, cela fait bien longtemps que les passionnés attendaient un jeu se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale. La démarche de SSI, (trop ?) vieux routard des wargames, est plus qu'intéressante : ce dernier, on le sait, dispose d'un savoir-faire indéniable en matière de reconstitution historique, et est capable de rendre au moins un jeu conforme sur le fond. Pourtant, on l'attendait au tournant lorsqu'on a appris qu'il s'intéressait au développement d'un moteur 3D pour la représentation d'un champ de bataille vivant, en lieu et place de ses sempiternelles formes hexagonales à la con dont j'ai soit dit en passant soupé et fait mon fonds de commerce depuis bien des années (que les formes à six côtés se rassurent et ne se sentent pas visées, j'en ai autant pour les losanges). Avec Panzer Commander, on s'approche, pour la première fois, grâce au subtil mélange de réalisme et d'esthétique, des simulations de chars de l'armée datant d'il y a quelque quinze ans.

Un moteur 3D qui tient la route

À des milliers de kilomètres d'un Voxel I ou II et de ses cortèges d'élévation par pixels maps, le moteur dont bénéficie Panzer Commander est d'une technologie traditionnelle avec ses élévations polygonales sur lesquelles on a appliqué des textures. Mais à contrario de quelques autres, les raccords d'arêtes sont quasiment invisibles, donnant au terrain des pentes douces sur lesquelles viennent s'incruster toutes sortes de constructions et de véhicules. Les textures utilisées varient de scénarios en scénarios au gré de la région, du temps et de la saison dans une palette plutôt variée. La principale difficulté à laquelle les développeurs de tels jeux se trouvent souvent confrontés est la tendance qu'ont les véhicules à évoluer en lévitation, à quelques centimètres du sol les transformant tous plus ou moins en landspeeders du pauvre.

Du monde hexagonal à la 3D subjective. SSI a franchi un grand pas dans l'histoire de ses jeux



▲ Une croix de visée de teinte rouge indique que l'on peut faire feu avec le canon et la mitrailleuse.



▲ La cannerie à ne pas faire : exposer son flanc.



▲ Chaque recoin ou chaque colline peut dissimuler un ennemi.

Fermez la tourelle !

Avant tout, il y a une chose qui me semble essentielle pour le bon réalisme du jeu et le plaisir qui en découlera : Panzer Commander prend tout son intérêt avec les options de réalisme poussées à leur maximum. Je sais, du coup on voit plus le char de l'extérieur, on peut plus zoomer dessus pour admirer son déplacement et les taches de cambouis. Et du coup, on s'immerge complètement dans le jeu, bloqués tels des lâches dans le chor, la tourelle fermée lors d'un bombardement ou mortier. Par voie de conséquence, il est beaucoup plus difficile de repérer l'ennemi, d'observer ses propres hommes mais on rattrape le plaisir visuel en observant pendant de longs moments les routes et les autres endroits propices aux embuscodes avant de s'y engager. C'est ainsi que Panzer Commander quitte la simulation de chor de bonne facture pour devenir une simulation d'ambiance et par la même occasion un jeu réaliste et passionnant.

Dans Panzer Commander, cet obstacle ne semble pas avoir été résolu d'une manière simple : au lieu d'enfoncer l'objet dans le sol pour faire illusion, un système de suspensions réaliste dont bénéficie chaque véhicule a été mis au point. Le résultat est quasi parfait, les chenilles collent aux moindres imperfections de la route en fonction de l'aspect du terrain, de la vitesse et de la pente sur lesquelles elles évoluent. La représentation extérieure n'est pas le seul domaine sur lequel ce vecteur agit : que l'on soit sur la tourelle ou dans les entrailles d'un monstre d'acier, on ressent précisément les sursauts de la moindre bosse - le tout gênant la vision - et mieux encore, la capacité à viser une cible avec précision est tout à fait convenable. Le deuxième gros handicap de ce genre de moteur est la mauvaise gestion du Z buffer : il est dû à la mauvaise gestion de la 3D. Ici, le système de ligne de vue tient la route mais n'est pas parfait : même si l'on peut slalomer entre les obstacles et les maisons dans les ruelles les plus étroites, on est toujours accroché par un angle invisible et pervers. Pareillement, il est une fois de plus impossible de rouler sur les débris trouvés ou détruits (à l'aide d'un obus incendiaire, par exemple). Pourtant, quelques documents d'histoire démontrent que c'est l'un des sports favoris des Teutons. Mis à part ces petits défauts, il faut avouer que les graphistes ont fait du bon boulot, tant au niveau des textures utilisées que des modélisations.



▲ Le tir d'un obus provoque un échappement de fumées qui s'évaporent dans la direction du vent.

On jettera un voile pudique sur le moteur graphique brut (logiciel) pour ne parler que de la version accélérée 3D, très réussie : pour la première fois dans l'histoire des jeux (enfin bon, non, mais quand même quoi !), on se trouve confronté à des villages aux types de construction variés. Eh oui, fini les agglomérations de maisons témoins Catherine Marnet et autres horreurs architecturales. Ici, les régions françaises ressemblent enfin à quelque chose, avec leurs bocages et... j'enrage encore !!! leurs bois tellement touffus qu'on ne peut guère passer à travers, ni même brûler.

Comme dit un peu avant, l'apparence des terrains est très soignée : des collines, des pentes douces, des rivières gelées ou asséchées seront votre pain quotidien. Et en fonction de la puissance du moteur de votre char, il s'agira de choisir les itinéraires selon l'incidence des pentes et de votre tactique.

Campagnes et missions

Panzer Commander ne nous offre rien de moins que six campagnes divisées entre les Russes et les Allemands. Les scénarios ne sont pas d'une originalité à toute épreuve : tenir un

Test

Panzer Commander



Tactiques

Suivant la puissance du canon, votre blindé se trouvera propulsé par le recul dans la direction inverse du tube lorsque vous tirez feu. Si la cible visée n'est pas dangereuse (en gros, si elle ne peut pas répliquer), placez-vous dans un angle transversal de façon à ce que le recul apère sur l'axe perpendiculaire. Cela vous permettra de rester immobile et de ne pas perdre la visée au réticule pour le prochain tir. De façon générale, pour une plus grande immobilité, donnez régulièrement des coups de frein et enclenchez la vitesse opposée à la direction de la pente sur laquelle vous vous trouvez.

Ne laissez pas la barre de la puissance mètre rester dans le rouge pendant un temps trop long, vous perdrez votre mètre. Profitez de ce surcroît de puissance pour grimper des pentes à forte incidence.

Il est très dangereux de rester en haut de la tourelle pendant des hrs, n'hésitez pas à redescendre dans le poste de commandement intérieur (là où il y a la lucarne).

N'oubliez pas que dans un bon nombre de chars, vous possédez une mitrailleuse coaxiale (jumelée avec le canon) : n'hésitez pas à faire feu avec cette dernière.

Lorsque vous vous trouvez dans un char léger (comme les modèles légers anglais ou les russes), profitez de votre mobilité pour jouer à cochet avec les panzers.

Pour détruire les ennemis les plus lourds, il est primordial de tirer sur leurs flancs au mieux encore sur l'arrière. Si les éléments du terrain vous en donnent la possibilité, faites feu sur le dessus du char ou la tourelle.

village, escorter un convoi, aller au-delà de la ligne de front, en reconnaissance... et j'en passe. Seulement voilà, la plupart du temps j'ai été assez soufflé par la difficulté et par l'intérêt du nombre de missions : ceci est dû au fait que les développeurs se sont amusés à figurer comme des petits orfèvres chacun des scénarios, plaçant des obstacles et des embuscades avec une rigueur tactique qui fait plaisir à voir. Malgré cela, la grande majorité de ces missions reprennent des assauts historiques d'une courte durée. Et comme on trouve une vingtaine de missions de difficulté croissante par compagnies de blindés (au nombre de six, je vous le rappelle), voilà qui paraît être largement suffisant pour se défouler. Lorsque vous démarrez une carrière, on vous demande d'abord de choisir votre camp (russe, allemand, allemand ou encore russe), et ensuite le corps dans lequel vous commanderez une division. Du choix de celle-ci découleront les contrées où vous combattrez : Grossdeutschland (France, Belgique, front russe), 21^{ème} Panzer Division (Afrique du Nord, Normandie), le tout se finissant souvent soit dans les Ardennes, soit en Lorraine. Et pour le côté rouge, les compagnies proposées resteront dans la Rodina pour pousser vers la fin du Reich jusqu'en Tchécoslovaquie. Votre escouade de blindés est composée d'une poignée d'unités auxquelles pourront s'adjoindre à l'occasion quelques autres véhicules plus mineurs. Les hommes qui sont sous vos ordres (chef de char, tireur et conducteur) ont des caractéristiques propres qui s'accroissent ou disparaissent (en cas de mort subite) en avançant au fil de chaque campagne.



▲ Le poste de tir du mitrailleur d'un véhicule yankee.



◀ La vistule et ses jolis petits ponts. À moins que ce soit le Rhin ou la Manche... Je sais, je ne suis pas historien.



▲ Certaines offensives de grande envergure englobent la simulation de dizaines de véhicules.

Pour exemple, votre tireur, qui aura une fâcheuse tendance à tout laisser reposer sur vous dans les premiers assauts, pourra avantageusement vous remplacer dès la sixième mission. Le système d'expérience est très semblable à celui de Panzer General, donc bien rodé, donc simple et bien sympa.

Ambiance de combat

Une fois une mission lancée, vous ferez vos premières armes dans le commandement de chars. Le crétin juché sur la tourelle avec comme seule arme une paire de jumelles, eh oui c'est bien vous. Votre but est de diriger le mouvement d'un blindé à travers la carte en évitant de vous prendre une balle ou pis, un obus. Pour ce faire, vous aurez accès à tous les postes de combat, de celui du conducteur (qui se débrouille pas mal livré à lui-même) et mitrailleur à celui du servent de canon.

En ressentant les chaos d'un véhicule de plusieurs tonnes sans avoir le cul posé sur un fauteuil Everstyle (©everstyle), vous comprendrez pourquoi le M1 Abrams est une révolution technique, pour la simple raison qu'il peut tirer avec précision en mouvement. Si on excepte les cibles les plus grosses (immeubles), la chose est impossible avec des engins aussi vieux. Comme aide de visée, des réticules de plusieurs couleurs se placeront sur les cibles repérées, vous permettant entre autres de les assigner comme objectifs à vos "ailliers". Ces aides de visée permettent aussi de réaliser l'importance de la partie de la cible que vous pouvez percevoir : par exemple, avec une visée rouge, votre mitrailleur et votre canon pourront faire feu conjointement.

Véhicules

Le must de Panzer Commander est certainement le nombre d'éléments rentrant en compte dans la gestion des véhicules, qu'ils soient pilotables ou non. Dans ces caractéristiques, on peut trouver pelle-mêle les habitudes données concernant le diamètre du canon et les minima/maxima de sa

Panzer Commander bénéficie d'un grand réalisme, tant pour la simulation que pour l'historique



ÉDITEUR DE SCÉNARIO

On a gardé le meilleur pour la fin : Panzer Commander intègre un éditeur de scénarios/cortès qui est d'une simplicité exemplaire à mettre en œuvre. Ici on peint, on place et on construit avec une facilité déconcertante. On espère du même coup voir fleurir nombre de petits scénarios réalisés par des joueurs sur Internet.

hausse et de son orientation, la vélocité des projectiles ainsi que leur portée mais aussi toutes les données concernant les mouvements et la résistance de l'engin : poids, arc de braquage des chenilles, puissance moteur, date de mise en service, type d'armure par côtés (y compris celle de la tourelle, habituellement la plus fragile), type de mitrailleuse, capacité et j'en passe (non, ce n'est pas une forme de style, j'en passe vraiment encore une bonne vingtaine...). On trouvera même, sur certains blindés (comme le Panther), la prise en compte de l'inclinaison de l'armure propre à ce genre de char, qui permet entre autres de se gausser des tirs ennemis qui ricochent plus facilement à cause de l'angle adopté. On le voit ici, Panzer Commander atteint la quintessence de l'approche réaliste, même si la plupart de ces données demeurent transparentes pour le joueur qui n'a pas envie de se prendre la tête avec les calibres et la vitesse des obus à la sortie du canon. Ce qui est bien dommage, car ça le fait bien en soirée. Que dire de plus, si ce n'est que PC ne propose pas moins d'une vingtaine de véhicules dont on pourra prendre les commandes toutes armées confondues ?

Bien sûr, le côté historique prévaudra puisqu'on ne recevra de nouveaux modèles en dotation que lors de leur mise en service et selon la compagnie choisie. Le joueur devra alors apprendre à composer avec la nouvelle version d'un tank et savoir utiliser ses capacités à son avantage.

Des bémols d'acier

Bien sûr, Panzer Commander est bien loin de la perfection : de la gestion de formations hasardeuses à l'absence notable de piétaille - qui était l'un des gros avantages de M1 Tank Platoon - il y a de quoi énerver le tankiste le plus exigeant. On pourrait aussi regretter l'absence de plusieurs modes graphiques, et la lenteur générale (tout tourne correctement sur un P200 + 3Dfx1). Du côté du réalisme, il est bien dommage de posséder l'aide obligatoire et non optionnelle que constitue la carte "radar" mais c'est une concession faite au manque de visibilité de l'intérieur de certains chars. De plus, même si la plupart des tanks peuvent être détruits au premier impact d'obus, on aurait souhaité une gestion des dégâts un peu plus détaillée.

Bob Arcor

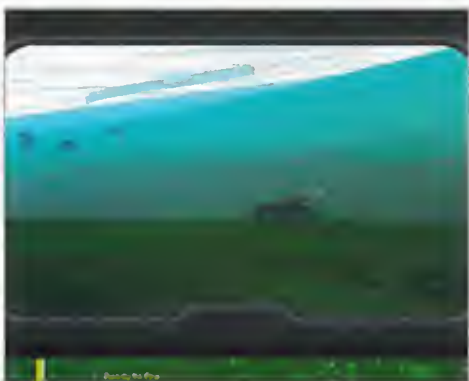
Le moteur graphique bien ficelé.

Le réalisme historique.

L'impossibilité de "piétiner" quoi que ce soit.

EN DEUX MOTS

Si l'on considère que Panzer Commander est le premier jeu 3D "sérieux" de SSI, ce titre est une réussite incantable. Son approche historique et réaliste en font un must pour l'amateur de ce genre de simulation mais aussi pour le wargamer de la série des "General" qui peut enfin passer de l'autre côté de la barrière sans rager de honte devant ses amis tacticiens. Une ambiance très forte lors du combat et une longue durée de vie des campagnes achèvent de nous convaincre que ce jeu est un petit bijou. Des add-on... vile !



▲ Ici on se trouve dans le poste de commandement sous la tourelle.

Que serait donc une simulation de char sans les traces de chenilles ? ►



Test



Des anges poseurs de bombes : l'histoire du terrorisme à la mode pastorale débarque sur nos PC.

Skullcaps

Stratégie pour tout joueur - PC CD-Rom



Electrohead 1. (Make sure that you have scientists outside to deliver inventions). Click where you wish the Electrohead to be placed. This invention can only be triggered two times. The Electrohead will systematically electrocute anyone who stands on it. If the ground is wet then any nearby friends might get it too. Strategy : The Electrohead is best used in a 3 way combination. First place an Electrohead at an enemy door, then start a storm and finally use the skunk.

▲ Vous êtes perdu ? Vos chercheurs faus vous balancent dix milles inventions à la minute et vous ne savez pas qui fait quoi ? Pas de problème, l'aide est immédiate.



Il pleut des angelots sur ma verte province. Des angelots diaboliques. Ils posent des pièges, débarquent chez moi sans gêne et attaquent même mes villageois. Vade Retro Satanas ! Mince, ils me liquident tous mes soldats. Eh bien les mecs ! Réagissez ! D'un coup de ma baguette magique je transforme mes ouvriers en militaires, et hop, le tour est joué. L'heure de la vengeance a sonné. D'abord une pluie de poissons. Ah ! Ah ! Ils sont bons mes poissons (remarquez, les anchois c'est meilleur). Des pierres maintenant ! Tels les Pharisiens de la Palestine antique, je jeterai mon caillou sans états d'âme.

Si la Bible m'était contée

On pourrait presque croire à un best of des Saintes écritures. Il faut bien croire et se développer, mais la conversion a été



oubliée en route. Dans ce jeu, on ne convertit pas, on élimine. On adopte la loi «œil pour œil, dent pour dent». Mais attention, il y a plusieurs moyens d'éliminer son prochain. Vous avez le rouleau compresseur à la Ivan le Fou : je produis et j'écrase. Et vous avez aussi la solution : j'utilise des moyens détournés pour faire place nette. Ce jeu de stratégie vous oblige presque à n'utiliser que celui-là. Car, lecteurs adorés, vous n'avez pas de chance, la race unique de ce monde à conquérir est d'une nonchalance affolante. Un ennemi serait juste à côté d'eux, qu'ils ne l'attaqueraient pas. Imaginez l'angoisse.

Les Skullcaps veulent bien que vous les aidiez à posséder la Terre entière, mais eux, faire un effort, n'y pensez pas ! Alors que faire ? D'abord, sachez que leur nature les pousse à des actions automatiques. Chaque type d'unité se consacre à approfondir son être secret en récoltant l'énergie correspondant à son chakra. Pour cela, les Skullcaps ont absolument besoin d'être en contact avec la nature.

Ne les cloîtrez pas ! Leurs petites gouttelettes d'énergie individuelles mises bout à bout emplissent les vasques énergétiques de votre village. Les quatre types d'énergie permettent alors de bâtir, d'inventer, de créer et de chanter les louanges du chef. Non, je plaisante. L'option Chœur n'a pas encore été développée. On attend peut-être un patch pour plus tard. Enfin tout ça pour vous dire que plus vous avez de Skullcaps qui se baladent dans la nature, plus vous avez de chances de détruire l'adversaire.

Elle parlerait de descendance

Le taux de population est primordial. La reproduction est le chemin le plus court pour le maintenir ou l'accroître. Qui sont-ils, vos précieux reproducteurs ? Je ne tournerai pas autour du pot. Vous n'avez pas à cliquer sur chaque unité pour connaître son sexe. Il suffit de mettre deux ouvriers en présence, dans leur salon privé, à l'intérieur d'un bâtiment non spécialisé et le tour est joué. L'upgrade de la maison augmentera encore le nombre de copulations bénéfiques. Et les maisons spécialisées, me direz-vous ? Eh non, les maisons closes n'existent pas encore. Il y a bien une

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	4

Un graphisme sympathique, de nombreuses animations, des morts se transformant en papillons, on voit vraiment de tout dans ce jeu.

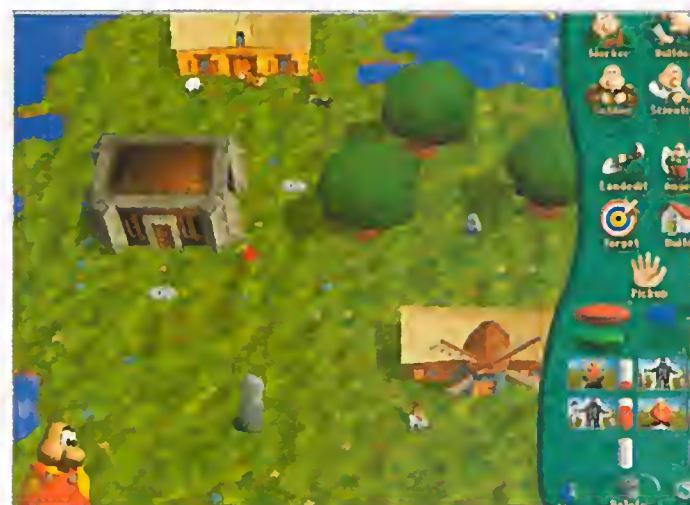
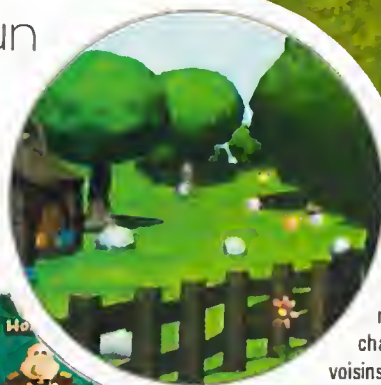


armurerie où vos soldats créent des armes, un centre de recherche (une vulgaire cabane avec des pales) où vos scientifiques inventent les pires mécanismes mais pas de maison close. Désolé, un patch y pourvoira sans doute plus tard.

En attendant, il ne vous reste plus qu'à découvrir les inventions qui vous mèneront à la victoire. Le moment le plus fun est arrivé. Exploitez vos faignants de scientifiques à fond pour créer un maximum de pièges, chausse-trappes et armes aussi terribles que diverses. Alimenter vos grosses têtes avec la faune locale. Admirez ensuite le résultat : la boule de gaz toxique issue du putois et le sort de faible croissance inspiré par le renard. Donnez une paire d'ailes à un scientifique et envoyez le piéger les entrées des bâtiments ennemis. C'est trop bon de les voir griller sur une plaque électrique. Plus d'une quarantaine d'inventions aux effets bourrés d'animations vous feront passer maître dans l'art du sadisme.

Comme dans un jeu pastoral

Jouer à ce jeu nous fait pénétrer dans la dimension pastorale. Les champs de batailles ensanglantés ont disparu. Les individus meurent et se transforment en joyeux papillons papillonnants. Le gra-



▲ Admirez le travail : les pièges sont dispersés tout autour de l'armurerie. Personne ne rentre, personne ne sort sans avoir été amoché.



▲ O Peuple bien-aimé ! Applaudis la victoire de ton maître. Il a vu, il est venu et il a vaincu.

phisme sympathique s'offre des clins d'œil humoristiques. Les animations y sont aussi nombreuses que les fleurs parsemant les champs. On nagerait en plein rêve pacifique si les voisins ne venaient pas nous faire du mal. Certes, ce jeu est moins beau que Age of Empires et beaucoup moins complexe que Total A. Mais il a su se placer dans un registre original qui le démarque de toute production antérieure. Et si vous trouvez les missions trop semblables les unes aux autres, alors le mode multijoueur vous ouvrira de nouveaux horizons.

Kika

Il pleut des angelots sur ma verte province

- Son originalité.
- Ses animations humoristiques omniprésentes.
- Les missions un peu primaires.

EN DEUX MOTS

Skullcaps prend le contre-pied de jeux de stratégie actuels. Humour et simplicité dans un monde plein de gaieté le rendent unique en son genre. Un saut pour s'amuser, uniquement pour s'amuser.



▲ Vos petits Skullcaps aiment à jouer les angelots pour rendre visite à l'ennemi. Non, aucun combat n'est autorisé dans l'air. Toni qu'ils ont des ailes, ils sont des angelots.

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	2
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	-

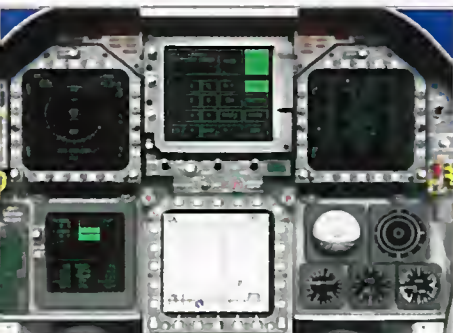


Pour beaucoup d'amateurs de simulations, l'arrivée de iF/A-18E Carrier Strike Fighter (non j'ai pas une super mémoire, j'ai dû ressortir la fiche produit pour me souvenir du nom) ne marquera pas un grand tournant dans l'histoire de l'aviation.

iF/A-18E

Simulation de vol pour amateurs de simulations - PC CD-Rom

Carrier Strike Fighter



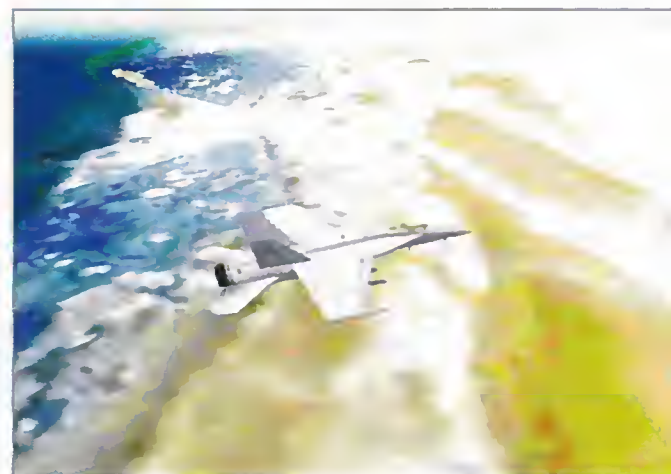
▲ La vraie réussite du jeu : un système d'avionique complet et réaliste avec des tas de boutons.

TIPS TECHNIQUE

iF/A-18E est adapté aux toutes dernières cartes à base de Voodoo au de Riva au encare de Direct3D et peut fonctionner de 640*480 à 1024*768. Sa fluidité est acceptable, mais à dire vrai l'accélération en hardware n'améliore pas le rendu autant que l'on pourrait le désirer.

Globalement, on pourrait dire que iF/A-18E (c'est bon, j'ai fait un copier-coller) nous apparaît comme étant un soft du même acabit que IF-22 son grand-frère peu doué, qui n'était jamais arrivé en test à la rédaction. Les défauts communs aux deux sont surtout des carences graphiques très prononcées. Le moteur d'affichage nommé Démon empile des textures compilées d'après des photos satellites ; là, rien de bien original, mais ce qui est plus, c'est que sous tous les modes graphiques accélérés ou non, les bordures des textures apparaissent et enlaidissent le tout à notre plus grand regret. Pareillement, les effets graphiques de qualité peuvent se compter sur le nombre de doigts de la main d'un lépreux en phase terminale. Les nuages sont pas beaux, les traînées des missiles sont vraiment laides, et la mer d'une teinte douteuse. La vue du cockpit virtuel (où les instruments ne fonctionnent pas et où les M.F.D. sont noirs) est assez lente, pénible et inutilisable en combat : au mieux, on pourra s'en servir pour atterrir sur le porte-avions. En fait, seul l'aspect extérieur de l'avion, dénué de toutes fioritures, n'est pas une offense à la vue («et encore...», grommelle Fishbone). Mais que s'est-il donc passé ? Seuls les auteurs pourront nous répondre, mais ma ligne téléphonique n'a pas l'International et du coup je renonce à les réveiller, malgré plein d'hésitations.

Le modèle de vol à l'air d'être correct si l'on tient compte du fait que les ailerons de l'Hornet ont une fâcheuse tendance à adopter des incidences me semblant pour le moins dangereuses à plus de 6G ;



▲ L'appareil vu de l'extérieur. Y a pas grand-chose ni dessus, ni dedans.

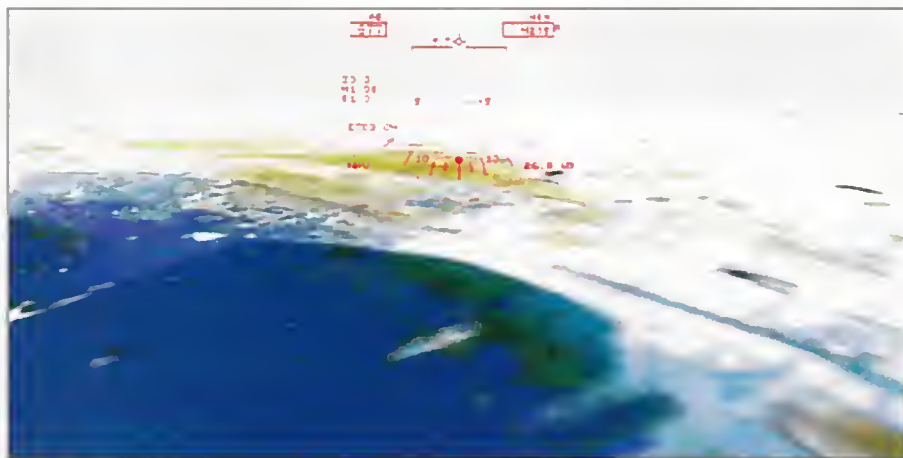
mais bon, comme dans toutes les simulation, souvenons-nous que peu de programmeurs (et de testeurs !) sont montés dans un Jet de l'armée. Que reste-t-il à iF/A-18E pour plaire aux amateurs ? Eh bien, tout d'abord l'avion. Le Hornet nous apparaît ici dans sa toute dernière version (Super-Hornet) et bénéficie d'un tout nouveau système d'armes et de balayage radar qui pourrait bien intéresser des individus (comme moi) curieux de nature sur les choses vaines. En faisant le tour du tableau de bord qui offre 90 % de boutons que l'on peut tripoter, il faut avouer que la chose a l'air particulièrement bien modélisée. En fait, elle me rappellerait même le tableau de bord d'A-10 Cuba, un modèle du genre. Les modes radars, que l'on commence à connaître depuis le F-18 d'Empire, sont très réalistes, et le faisceau ne semble pas traverser le terrain. De même, le système d'armes est conforme à ceux que l'on peut trouver sur le véritable appareil. À part ce signolage assez réaliste, j'ai bien apprécié le système baptisé "TALON" (Total Air & Land Operations Network), qui crée des missions vraisemblables à l'intérieur d'une campagne dynamique. En fait, c'est même la plus grande réussite de ce produit. Les missions démarrent sur le pont d'un porte-avions et se déclinent dans de nombreux genres (seek and destroy, attaque au sol, patrouille) qui regroupent l'ensemble des tâches courantes dévolues au F-18.

Bob Arctor

- Un joli avion.
- On s'embête bien.
- Il fait chaud.

EN DEUX MOTS

iF/A-18E Carrier Strike Fighter, malgré son nom bien compilé, ne vole pas très haut. À part un système d'armement et une avionique particulièrement bien rendus ainsi que des campagnes dynamiques, le produit est plutôt décevant.



▲ Vue sur le terrain dans toute sa horreur.

LE CINQUIEME ELEMENT™

LE JEU
CD ROM PC

- UN JEU D'ACTION/AVENTURE EN 3D
TEMPS RÉEL AU RYTHME HALETANT
- KORBEN OU LEELOO : DEUX MODES
DE JEU RADICALEMENT DIFFÉRENTS
- UN MOTEUR 3D EXCEPTIONNEL
- COMPATIBLE AVEC TOUTES LES
CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D

SORTIE SEPTEMBRE 98



LEELOO, ÊTRE SUPRÊME...

RECHERCHE PARTENAIRE POUR SAUVER L'UNIVERS

Gaumont 1998. Tous droits réservés.



<http://www.ubisoft.fr>
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 40 32
(0,125 d'appelez)
3615 Ubi Soft
(0,20 d'appelez)



www.ubisoft.fr
www.gaumont.fr
www.thefifthelement.com





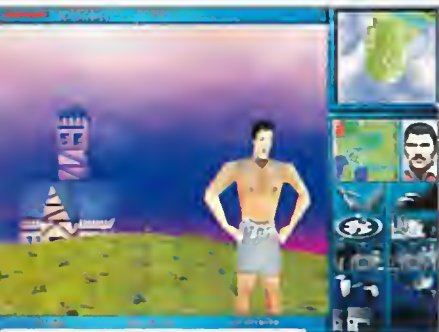
Chouette, un grand roman de science-fiction, euh, adapté par Cryo ! Avec la plus grande appréhension, jetons donc un coup d'œil.

Riverworld

Roman temps réel pour amateur d'adaptations bizarres - PC CD-Rom



▲ Attention, cette image contient quinze hommes nus et oulant de nanas a ouaipé.



▲ Tout à coup, une tariouze vous barre la route.

Au commencement était un livre....

Le roman de Philip Jose Farmer est de la plus pure science-fiction : un explorateur, Richard Burton (c'est un homonyme) s'éteint en Afrique. Après sa mort, il se retrouve projeté sur la rive d'un fleuve où des millions d'êtres vivants de différentes époques, nus, imberbes et circoncis, ressuscitent eux aussi comme par enchantement. Autour de ce fleuve, de nouvelles nations et religions voient le jour. Chacun se demande si ce lieu est la Terre promise. Mais il s'avère bien vite que des êtres supérieurs, les Éthiques, ont recréé une planète, pour une raison que l'on aimerait découvrir. Les romans (au nombre de cinq) prennent comme héros des personnages historiques tels que Burton, Marc Twain, Goebels, Gengis Khan et bien d'autres encore.

...Puis vint le jeu...

Bien entendu, le monde du fleuve version Cryo est assez aseptisé : ici, ne comptez pas revivre les trépidantes aventures des protagonistes de cette œuvre. Riverworld sauce Cryo est aussi très politically correct : si on excepte la scène cinématique du début, les personnages se réveillent avec des tuniques. Loin de moi l'idée de vouloir évoluer dans un jeu de stratégie naturiste, où l'on se ferait la guerre entre voisins pour un vieux pagne. Mais bon, n'empêche que les libertés que certaines personnes prennent avec les romans, moi ça me dérange. Il est vrai que Cryo a déjà, à sa décharge, un précédent dans ce domaine, Ubik, et du coup curieusement cela n'a étonné personne.

Tiens, d'ailleurs, en parlant d'Ubik, voilà une bien mauvaise nouvelle : le moteur d'animation et d'affichage des personnages semble être le même, et on retrouvera donc des erreurs d'affichage assez fréquentes. Les personnages auront parfois bien du mal à retrouver leur chemin. En revanche, il faut avouer que le moteur 3D est bien rodé (même s'il possède une interface faisant fi de toutes règles d'ergonomie et de pratique question caméras). Du coup, on se prend à rêver à ce que le jeu aurait pu être en version aventure/rôles.

...Et puis plus rien.

Contre toute attente, le monde du fleuve a été adapté en jeu de stratégie 3D, de type Battlezone. Non, non, ne riez pas, le but du jeu n'est pas d'explorer un monde riche, qui aurait pu donner le plus complexe des jeux d'aventure qui soit, mais bel et bien de conquérir les territoires avoisinants, réduisant une œuvre majeure de S-F en une vaste j'en-fouttrerie. En effet, la soi-disant adaptation du monde du fleuve n'est qu'un prétexte à un étalage dérangeant des technologies du développeur, telle que la Motion Capture, l'affichage de nuages avec ombres projetées (au demeurant fort jolis), le mapping de textures à la sauce clipping, et j'en passe. Les différents éléments qui firent la richesse de l'œuvre de Farmer sont soit gommés, soit utilisés pour donner un côté warcraft à l'ensemble (arbres à fer produisant des ressources de construction, pierres à Graal servant à capturer et s'approprier un territoire). Qu'en est-il de l'exploration et des découvertes ? Eh bien, force est de constater qu'il est réduit à sa plus simple expression, c'est-à-dire le néant. Burton, que vous dirigez, pourra "dialoguer" avec des humains et autres leaders présents, mais cela ne va pas beaucoup plus loin. Le but ultime de chacun des quatre niveaux est de s'approprier les territoires voisins en évoluant technologiquement. La chose se fait tout simplement (façon de parler) en créant des ateliers, en formant des hommes, en édifant des remparts de protection et en jouant à "je suis le maître du monde". En tant que stratégie temps réel, le jeu est potable mais on était en droit de s'attendre à tout autre chose.

Bob Arctor

- Un moteur 3D pas désagréable.
- Une œuvre massacrée.
- Une adaptation ratée.

EN DEUX MOTS

Une grosse déception... de plus. À nouveau, Cryo massacre l'un des mes bouquins préférés afin de surfer sur un titre accrocheur. Heureusement, j'en ai encore quelques-uns en réserve, dant je tirai le nam juste au cas où ils vaudraient en acheter les dralls.

Comme disait Mitterrand en descendant de son iceberg : «SCARS est un jeu rafraîchissant». Beuh, n'importe quoi. Ce qu'il nous faut, c'est surtout un climatiseur Pingouino.

Scars

Arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom



Wosh, mais qu'est-ce que je raconte, moi ? J'aurais pas dû m'overclocker. Ça commence à sentir le plastique fondu, dans mes circuits. Clichy au mois d'août : 43° dans la salle de test, 86° à la surface du proc'. Je me sens aussi flasque qu'un slip d'obèse amaigri. Ah ça, les choses ont bien changé. Y a trois jours, pour flamber (sic) à la rédac', suffisait d'un PII 400. Aujourd'hui, le signe extérieur de richesse, c'est la clim'. Quand je pense que De Longhi fait un modèle super compact. 10 m' de débit. Et pis un nom prédestiné : le Pingouino 2 500 watts. Juste ce qu'il me faut. Allez, les lecteurs, soyez pas rats. Envoyez vos dons et chèques au 6 bis rue Fournier, Clichy-sur-canicule, Opération Testeur Déshydraté. Promis, demain j'arrête la bière...

Ah oui, SCARS. Hffff ! un peu de courage, gars, et tu rentres à la maison te tremper dans le jacuzzi. Mon beau jacuzzi que j'ai. Ben, vous vous souvenez, le jacuzzi que vous m'avez offert pour l'opération Testeur Lyophilisé de l'été dernier. Trop sympa... Euh, ok, donc SCARS de Vivide Image. Dans la lignée d'un Mario Kart, SCARS nous entraîne dans des courses survoltées à bord de véhicules étranges dont l'aspect rappelle fortement celui d'animaux féroces. Ah, mais je suis trop con ! Vous le connaissez déjà



SCARS, on l'avait mis en démo dans le dernier CD. Du coup c'est bon, vous l'avez déjà testé, hop ! je peux me barrer. Non ? Grrrrrrrrrr. Chaque véhicule a des caractéristiques uniques correspondant à l'animal dont il est issu (la voiture éléphant a une bonne adhérence et une vitesse moyenne, la voiture requin a une vitesse élevée et une adhérence faible, etc.). En tout, 9 bolides animaliers pour aller s'éclater sur les 9 circuits du soft. Pour ce faire, SCARS propose plusieurs modes de jeux. La Coupe se joue contre 7 concurrents contrôlés par l'ordi. Le Time Attack vous permet de concourir contre votre propre record du tour. En championnat, vous affrontez un adversaire humain et 2 ordi. En Duel c'est... euh, un duel. En mode Miroir tous les circuits pourront être rejoués à l'envers. Hopla ! Comme SCARS est aussi sorti sur PlayStation, vous ne serez pas surpris d'apprendre que les circuits comprennent des raccourcis et qu'il y ait 5 voitures cachées à découvrir ainsi qu'un circuit caché. Bougez pas, je vais me cacher dans le frigo.

Aaah, on est mieux ici pour taper le test. Côté graphisme, SCARS bénéficie de l'accélération 3D, à savoir le Glide pour les possesseurs de 3Dfx et Direct3D pour les autres cartes. C'est fluide, avec des couleurs pimpantes. Mais bon, c'est pas l'hallu non plus. Côté maniabilité, les différents revêtements (asphalte, sable, eau...) procurent au joueur une sensation de glisse permanente. Il faut prendre les virages en crabe. C'est un peu spongieux. Rien de très original ici non plus.

En fait, l'aspect le plus réjouissant de SCARS ce sont les nombreux bonus qui parsèment les courses (voir encadré). De la simple boule d'énergie, à la bombe à retardement en passant par le boomerang, voilà de quoi vous débarrasser momentanément des adversaires les plus tenaces. Évidemment, contre l'ordinateur, c'est pas super motivant. Contre un adversaire humain, ça devient plus rigolo. Croyez-le ou pas, SCARS n'a pas d'option réseau. Pour affronter un autre humanoïde, il faudra nous contenter de l'option splitscreen (écran partagé). Là encore, c'est plaisant à jouer cinq minutes, sans plus.

lansolo

- ✚ On peut jouer à deux sur une seule machine
- ✚ Bonus et armes
- ✚ Pas de jeu en réseau
- ✚ Pas assez fun

EN DEUX MOTS

SCARS est un petit jeu de course d'arcade rigolo, avec des bonus que l'on peut ramasser pour les balancer sur les autres concurrents. La réalisation est correcte, mais on aurait aimé un peu plus de fun. Pos désagréable à deux, grâce à l'option Splitscreen.

TECHN.	75	DESIGN	70	INTERET	75
--------	----	--------	----	---------	----

Heart of Darkness sur PlayStation

c'est en millions de couleurs
et c'est seulement
dans



Tests Brefs

Fields of Fire War along the Mohawk

Stratégie / jeu de rôles pour tout joueur - PC CD-Rom

JOUABLE SUR
PENTIUM 90
16 MO RAM
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR
EDWARD GRABOWSKI
COMMUNICATIONS GB
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 4

A l'époque où le Canada était à moitié français, notre nation affrontait les Anglais le long de la rivière Mohawk. Les Indiens se partageaient entre les deux camps. L'idée de mélanger les genres stratégie et rôles est sympa, mais sa réalisation laisse à désirer. Le graphisme 16 bits permet peu de fantaisie et laisse un arrière-goût de déjà vu. Les bruitages sont monotones à souhait. Le résultat final est décevant.

Kika

TECHN. 25 DESIGN 35 INTÉRÊT 36

Mortal Kombat 4

Arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom



TOURNE SOUS WINDOWS 95
JOUABLE SUR P 133 16 MO RAM
ÉDITEUR MIDWAY
DÉVELOPPEUR EUROCOM
TEXTES ET VOIX VO
ENTERTAINMENT UK

Le sang gicle. Les membres se retournent à plus de 90°. Découvrir de quelle manière faire la chose la plus horrible à son adversaire représente le seul intérêt du jeu. Une des caractéristiques du soft est sa pauvreté endémique. La dizaine de coups pour chaque adversaire d'un niveau technique en dessous de zéro en rend bien compte. En comparaison avec la centaine de Tekken 3 sur console et les techniques différentes de Virtue Fighter sur PC qui offraient à chaque combattant une personnalité unique, les participants de Mortal Kombat sont d'une monotonie exaspérante.

TECHN. 56 DESIGN 64 INTÉRÊT 54

Starcraft Insurrection

Add-on Starcraft - PC CD-Rom



JOUABLE SUR PENTIUM 166
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR AZTECH ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 8

TECHN. — DESIGN — INTÉRÊT 75

monsieur pomme de terre

Pro foot Contest 98

Football polygonal pour tous joueurs - PC CD-Rom

Revendeurs, joueurs, n'achetez pas de jeux qui n'ont pas été testés dans les magazines !

Voilà plusieurs mois que Pro Foot est apparu chez votre dealer préféré. Malheureusement, l'éditeur a « oublié » de nous envoyer son jeu lors du précédent numéro... Ce qui m'énerve du coup, c'est qu'il y en a peut-être parmi vous qui l'ont déjà acheté et qui regrettent amèrement leur 300 brouzoufs. Bah oui, parce que ProFoot n'est pas un bon jeu. Des joueurs bour-soufflés par une poignée de polygones pointus, des textures admirablement laides : ça fait bien longtemps que je n'ai pas vu quelque chose de si raté graphiquement. Le gameplay souffre, lui, de deux maux rédhibitoires : d'une part ni la vitesse ni la pêche ne sont au rendez-vous pendant le jeu, d'autre part le système de visée pour les tirs (par ailleurs mous) est une horreur. C'est le type même de la fausse bonne idée : faire apparaître un viseur dans la cage au moment où un joueur ferme son tir. Du coup il faut, avec les mêmes commandes de direction et en même temps, faire slalomer parmi la défense adverse l'amas de polygones qui représente le joueur, et cadrer la petite cible. Résultat prévisible, il est extrêmement difficile de réussir le moindre tir, et ça fâche. Si j'ajoute à cela une gestion du hors-jeu bancal et une IA pas vive, vous aurez compris et irez voir ailleurs.

Ivan Le Fou

TECHN. 46 DESIGN 39 INTÉRÊT 41

JOUABLE SUR
PENTIUM 133 32MO
RAM CD-ROM X4
ÉDITEUR TAKE 2

DÉVELOPPEUR Z-AXIS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 2

Quake II The Reckoning

Add-on Quake II - PC CD-Rom

Ça ne pisse même pas le sang, leur putain de salive est tellement acide qu'elle cautérise les plaies ! Au moins, c'est toujours ça de gagné. Enfoirés de Gekks ! Ils m'ont pas raté ! Et s'il n'y avait qu'eux... Mais non, en plus, il existe maintenant le Repair Bots. Cette saloperie réanime les morts ! Je ne vais pas me laisser démonter. J'ai réussi à faucher un canon à particules Phalanx aux pontes du Pentagone. Vous serez surpris de ce que fait cette petite chose. Deux gros tubes envoyant des sphères de pures énergies, le résultat est aussi bien qu'avec de simples roquettes. Dans ma réserve personnelle, je me garde pour les coups vicieux un Ion Ripper et des Traps. Ceux-là aussi sont nouveaux. Le premier se contente de tirs rebondissant d'une paroi sur l'autre. Le second est une matière intelligente. Elle se colle sur les murs pour sauter sur le premier keum qui se présente. Elle le suce alors jusqu'à la moelle. Mon arme préférée : manipuler ma propre mort car cette bestiole ne reconnaît pas son créateur. Pour elle, n'importe quelle moelle est bonne à bouffer. Canyons, vaisseau spatial, base lunaire, des nouveaux décors s'intègrent en douceur sans que l'ambiance ait changé. L'IA a certes un peu évolué. Les ennemis possèdent des armes plus costaudes. Ils se promènent sur des passages que vous étiez sûr d'avoir déjà nettoyés. Impossible de reconnaître le chemin pris. Mais l'ensemble reste fidèle à son modèle. Le fan s'y retrouve à fond.

Kika

TECHN. 32 DESIGN 2 INTÉRÊT 32

JOUABLE SUR
PENTIUM 133 16 MO
RAM
ÉDITEUR ACTIVISION

DÉVELOPPEUR
XATRIX ENTERTAINMENT
ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VO

BUDGET

PAR WANDA

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

Et moi qui croyais que les éditeurs passaient leurs étés à se dorer la pilule sur des plages paradisiaques, grâce à tous les sous qu'ils vous pompent régulièrement ! J'avais tout faux. Ils ont sorti trois tonnes de petits prix cet été. Et du coup, j'ai été obligée de sélectionner encore plus impitoyablement que d'habitude. Je vous livre en vrac ces quelques infos qui pourraient quand même vous intéresser : Daggerfall, ce chef d'œuvre absolu du jeu de rôle, déjà sorti à 99 francs il y a quelques mois en Collection Classique Ubi, est revenu au même prix mais avec le nouveau look de la collection (toutes les excuses sont bonnes pour vous repaître de ce jeu fantastique). Dans la même collection, Ubi Soft a sorti à 99 francs une compile Might and Magic 1 à 5 (en VF, hélas), de même que Heroes of Might and Magic II. La LucasArts Collection s'est enrichie d'une Trilogie Monkey Island que je trouve quand même un peu chère : 299 francs. Et enfin, pour les fidèles d'Alerte Rouge, Missions Tesla regroupe les deux add-on Missions Taiga et Missions M.A.D. pour 149 francs.

DARK REIGN

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 99 F. PENTIUM 166

Un peu occulté lors de sa sortie par le plus austère Total Annihilation, cet excellent titre de stratégie temps réel, signé Activision, plaira à tous ceux qui aiment les ambiances à la Starcraft et les unités fun à forte personnalité. (Joy 86)

ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES

COMPILATION INTERPLAY (4 CD), 249 FRANCS, PENTIUM 133



Attention : Interplay a sorti deux compiles en juillet. L'autre s'appelle Triple Conflict et propose Conquest of the New World, Warcraft et M.A.X. pour la modique somme de 199 francs. A première vue, ça semble correct, non ? Eh bien non : c'est de l'arnaque pure et dure ! Otez Warcraft et mettez à la place Civilization, X-Com (le premier : UFO Enemy Unknown), Heroes of Might and Magic, et Jagged Alliance Deadly Games, et vous voilà avec une compile qui ne coûte que 50 francs de plus que l'autre et dans laquelle vous trouverez aussi Dark Colony et

Railroad Tycoon. Extraordinaire. Il n'y a pas d'autre mot pour exprimer la qualité de cette compile. Merci m'sieur Interplay. Ce que vous venez de faire là, comme ce que vous aviez fait il y a quelques mois avec le tout aussi incroyable Ultimate RPG Archives, c'est... Extraordinaire. Dites, vous nous en réservez encore beaucoup des comme ça ? Parce qu'à ce rythme, il va falloir trouver un moyen pour rallonger les journées.

EXTREME ASSAULT

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 129 F. PENTIUM 166 + 3DFX

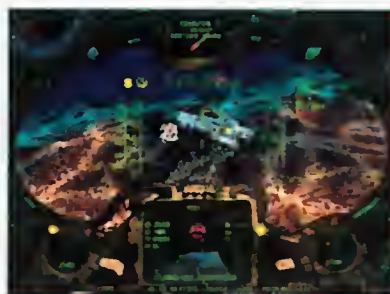
Encore une occasion de réparer les erreurs du passé : ce petit bijou de l'arcade pure et dure vous fera passer de bons moments à massacrer tout ce qui bouge depuis votre hélico. (voir Joystick 85)



REALM OF THE HAUNTING + ARCHIMEDEAN DYNASTY

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 129 F. PENTIUM 133

Action en 3D, tel est le point commun de ces deux titres. Le premier est orienté aventure, et mélange avec bonheur les ambiances médiévale et moderne. Le second se la joue plutôt stratégie, et vous plonge dans une intrigue futuriste et aquatique très réussie. (Joy 77)



les Hits PC
à prix top

replay

fête
ses 1 an
avec

ODDWORLD



3 jeux
Replay
achetés

=

**Oddworld
PC offert***

Gamme Replay : Ultimate Doom, Hexen, Heretic, Arcade Classics, Z, Doom 2, Final Doom, L'Amazone Queen, Quake, Death Rally, Creatures, Puzzle Bobble, Imperium Galactica, Sensible World of Soccer, The Dark Eyes, Arcade Classics, Mortal Kombat 3, Nine, SPQR.

* Collectionnez 3 preuves d'achat des jeux REPLAY (les tickets de caisse indiquant la date et le montant des achats ainsi que les codes barre des 3 litres découpés sur les boîtes) que vous aurez achetés entre le 18/06/98 et le 18/09/98.

Pour recevoir Oddworld PC, renvoyez vos preuves d'achat, accompagnées du coupon réponse inclus dans les jeux REPLAY dûment rempli et d'un chèque d'un montant de 25 francs à l'ordre de GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE, avant le 30/09/98, cachet de la poste faisant foi.

Opération valable en France métropolitaine uniquement

3815 GT INTERACTIVE*
Ligne RT : 08 38 68 14 11
télco Astuce Express

* 2.23 F/min

GT INTERACTIVE SOFTWARE

Chez votre marchand de journaux

UN GRAND JEU
d'aventure
sur 2 CD

ZORK

Grand Inquisiteur™

En vente le
11 SEPTEMBRE

ACTIVISION

89F
seulement

Scandale !
Après Hexen II,

joystick
Classic

démocratise

ZORK

Grand Inquisiteur

SKYROCK

PREMIER SUR LE RAP

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

ACTIVISION

Configuration conseillée :
PC Pentium 90 MHz, 16 Mo de RAM,
CD 4X, Windows 95

EN VENTE LE 11 SEPTEMBRE CHEZ

NET NEWS

Bob Arctor / lnsolo

CHEVAL DE TROIE 2.0

QUOI ?

Le petit farceur qui avait commis le Cheval de Troie, dont on vous avait parlé dans ces mêmes pages, est de retour. Soit il était dans l'impossibilité de partir en vacances, soit il préfère la moiteur du développement d'applications à la copulation estivale. Il a amélioré son cheval de Troie, qui cette fois, a droit à l'appellation contrôlée de "virus".

COMMENT ?

Son programme s'est encore amélioré, et est désormais nanti de fonctions plus dérangeantes. Désormais, il ne se contente plus de placer un cheval de Troie, mais comporte un "installateur de virus" permettant d'infecter n'importe quel exécutable. À savoir que n'importe qui peut infecter un fichier .exe win32 (cela rajoute une centaine de Ko à l'application) pour vous le repasser par la suite et se balader sur votre ordinateur comme si de rien n'était. Il permet aussi de faire du spoof d'IUN et donc d'utiliser ICQ à des fins abjectes (enfin, selon les critères judéo-chrétiens standards en matière de piratage et d'ICQ).

QUE FAIRE ?

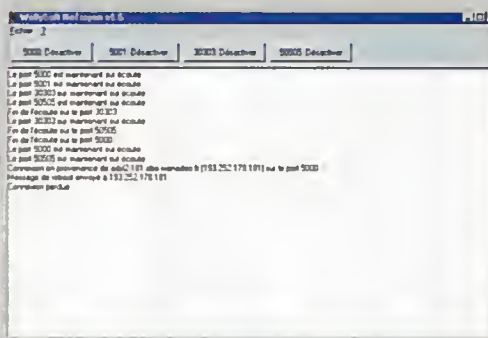
Ne pas se balader sur des channels IRC craignos (warez, "democoders"). Ne pas accepter de programmes exécutables, sauf s'ils viennent de vos parents. Ne plus sortir de chez vous. Sinon, en cas d'infection, vous munir de programmes qui éradiquent le Troie (peu nombreux et assez inefficaces), consulter une page web sur la sécurité (voir ci-dessous) ou utiliser un soft tel que NoTroyn (voir ci-dessous aussi).

OU S'INFORMER ?

Mica, un lecteur fort attentionné, nous a envoyé une adresse d'une très bonne page sur la sécurité. <http://users.turboline.be/ben/>. D'habitude, ce genre de page n'est qu'un prétexte moisi pour placer quelques liens warez tout en donnant bonne conscience au provider qui l'héberge. Mais cette fois-ci, la chose est écrite de façon très sérieuse, parle abondamment des nukes, du cheval de Troie et distribue tous les softs et patches afin de s'en protéger (pendant quelques temps, jusqu'à ce que la prochaine version du virus sorte ou que son auteur soit placé en maison de correction).

LE CHOIX DE LA RÉDACTION

De tous les programmes de protection des ports, Notroyn est le plus apte à la lutte contre le Troie, dont nous vous parlons. Il agit en bloquant des ports sensibles (5000, 5001, 30303, 50505), mais a un double effet qui fait rebooter le crétin qui tente de rentrer par ces derniers. Un log vous informe de toute intrusion et de tout reboot. C'est assez rigolo et plutôt jouissif. Le meilleur moyen de le tester est d'aller sur un channel IRC rempli de lourds (genre #lourd-fr) et de lancer à la cantonade "Eh les gars, je pense que je suis infecté par un cheval de Troie !" puis de compter les déconnexions.



Tiens, un gars qui a une ADSL a tenté une intrusion et a rebooté. On le connaît pas, lui ?



QUAKE 2 ÇA BOUGE

Il existe désormais une page Web qui recense les serveurs QuakeWorld et Quake 2 en France :

<http://www.fondation.com/quakefr/html/serveurs.html>. Cette liste est assez récente, et risque de devenir une page de référence. Ainsi, chaque possesseur de serveurs réguliers devrait-il pouvoir faire de la pub pour ses serveurs. La communauté quake.fr sur irc a changé de réseau. Elle batifole désormais sur Quakenet (exemple de serveurs : irc.uk.quakenet.eu.org ou encore fragzone.se.quakenet.eu.org) toujours sur le channel #quake.fr

Base Echo, l'Association Francophone de Joueurs Online, a pris de l'ampleur puisqu'elle compte désormais 90 membres. Au programme : tournois de Quake 2, campagnes Dark Omen et Interstale 76, entre autres. Le nouveau classement est basé sur un système ELO. Un très beau site, qui plus est.

<http://www.basedecho.com>

Le site "Everquest La Source" propose presque tout le site everquest.com traduit en français. Ainsi que des news, un forum, des articles, etc., sur le futur jeu de rôles Online de Sony.

<http://www.lasource.net/eq>

Arna a créé un tournoi sur ce fabuleux jeu qu'est Quake 2. Qu'a-t-il de plus que les autres ? Il est uniquement basé sur les duels, et ça se joue comme une Coupe du Monde (avec des poules éliminatoires jusqu'à la finale). Ça se trouve sur :

<http://home.nordnet.fr/~awissari/>

Ça va être short ou niveau déloy, mais bon. Une partie se déroulera les 5, 6 et 7 septembre à Grenoble. Ce sera la première édition de la RTS Party - the Return To the Source. Pour plus de renseignements :

e-mail : rtsparty@mygale.org web : <http://RTS-Party.mga.fr>

Dante a fait un site avec des tonnes de patches pour Quake 2. Hop ! même que ça se trouve ou :

<http://www.mygale.org/05/dn/index.html>

Si vous pensez pouvoir supporter deux secondes de hord en boucle, allez voir le site de Droke M. et Vosquez J., plutôt bronché Alien ou :

<http://www.mygale.org/05/drokem/>

Duke 98 a fait Game Area, un site dédié aux jeux vidéo comprenant notamment des tests :

<http://www.altern.org/duke98/mrlex.html>

Mafiou tient à jour une liste ICD de joueurs de Starcraft, entre autres délire :

www.mygale.org/04/mrx

Un endroit molélique et verdâtre... le site d'Unreal-FR avec tout le nécessaire sur le super shoot du même nom. Fix et Dorkom vous attendent ou :

<http://www.fondation.com/unreal/>

Avant même que Mankind ne soit opérationnel, Mohort Goodwin s'intronise leader de The Celestial Star, un clan des mercenaires de Mankind au :

<http://members.xoom.com/PlusMaster>

Les futures nouveautés de Heroes 3 sur deux sites bien connus des amateurs du genre :

<http://www.mygale.org/00/dragons>

<http://homer.span.ch/~spaw2069/>

«World Airways» (WAW), campagne virtuelle pour FS98 dont le site est sur le :

<http://www.zarcrom.com/index2.html>

Un clan réservé exclusivement au jeu en réseau local ! Ça tombe bien. Le clan Nuit Blanche (Quake, Starcraft, etc) recrute sur Boulogne-sur-Mer et alentours :

<http://www.mygale.org/~clonnb>

Entièrement en français, «Les mondes d'Origin» propose une «vidéographie» complète des productions Origin, une chat-room, une mailing-list... Il permet de télécharger patches, nouvelles missions, aides, utilitaires, etc, pour vos jeux favoris :

<http://www.mygale.org/~lesmondes/>

TownGames est un site de jeu francophone essentiellement dédié aux jeux multijoueurs. Vous pourrez y trouver infos, downloads, patches, stratégies et surtout des ladders.

<http://www.towngames.com>

Encore une guilde pour Mankind qui, décidément, déclenche les passions. Imaginez : le jeu n'est même pas encore lancé, et déjà des clans se mettent sur la gueule.

<http://arcades.le-village.com/league/>

MANKIND BIENTOT EN ORBITE

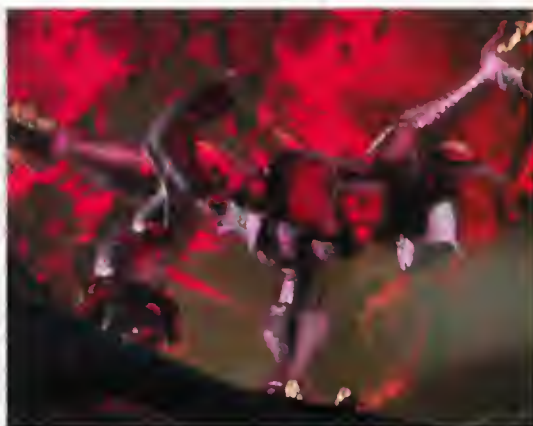
Mankind, le jeu de conquête galactique online des Français de Vibes fait chauffer les boosters. Embarquement imminent. Deux petits mois de retard pour le bêta-test. Aujourd'hui, la date de sortie est arrêtée au 1er novembre. En attendant, le jeu a méchamment évolué. Il y aura à peu près 150 unités pour construire, se battre et se balader... Et puis Vibes aurait trouvé mieux qu'un éditeur : des coproducteurs. Mais comme rien n'est signé : "motus et bouche cousue".



QUI SONT-ILS ?

Freespace en réseau : pour l'instant on reste sur notre faim. Le mode multijoueur n'est pas encore tout à fait au point, tant au niveau des options qu'au niveau du serveur Parallax. Le nombre des missions est faible. Dommage, mais les mois à venir devraient voir se développer de nouvelles missions grâce à l'éditeur.

KIKA



FREESPACE



Un PC, un joystick et c'est parti pour la grande aventure spatiale. Freespace, après une campagne solo complexe, offre un mode multijoueur qui ne dépareille pas.

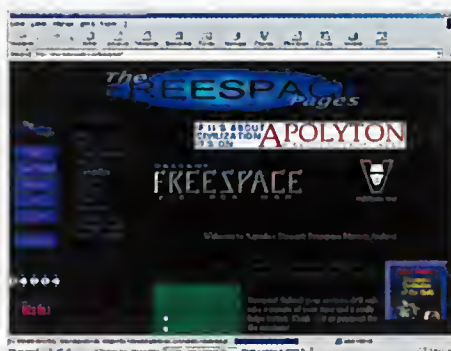
Trois types d'options sont proposées. Mode coopératif, par équipe et combat rapproché. Laissez tomber tout de suite le combat rapproché. Dans la version commercialisée en France, il n'existe pas. Il verra sans aucun doute le jour sous forme de patch dans un mois ou deux.

Les deux autres modes supportent jusqu'à douze joueurs. Les missions sont conçues dans le style du mode campagne solo. Elles vous mettent aussi bien dans la peau des Terriens, des Vasudans ou des Shiven. L'intelligence y joue en règle générale un rôle non négligeable. Elle dirige les croiseurs des différents camps, les chasseurs supplémentaires et les vaisseaux non combattants. La plupart du temps, le nombre de vaisseaux, lors d'un combat, est assez important. Du coup, les missions à deux deviennent vite des parties de cache-cache. Difficile de retrouver son allié ou son ennemi parmi les autres. Certes son nom apparaît quand son vaisseau est sélectionné, mais pour arriver à lui il faut détruire les autres. Sur le serveur, on trouve de la compagnie pour se faire des belles parties à douze, mais le lag est très important. De temps en temps, vous vous retrouvez éjecté sans aucune

raison. Le mieux est de jouer en réseau local. Une petite soirée PC entre amis, c'est sympa. Comptez des pizzas et de la bière pour quatre personnes minimum, en dessous les parties sont souvent inintéressantes. Croiseurs contre croiseurs avec leurs chasseurs, les uns jouent les défenseurs, les autres les attaquants. Vous naviguez dans de véritables mêlées. Elles vous permettent de vous livrer à des duels tout en essayant de remplir les objectifs qui vous autoriseront à de faire le cake avec vos belles médailles sur le site de Parallax.

La présence de l'IA n'est pas dérangeante. Elle offre des tactiques assez vicieuses. Ainsi, pour lasser un collègue bien meilleur que vous qui vous bute pour la troisième fois, amenez-le donc sous le feu de votre croiseur, il comprendra sa douleur quand une flopée de missiles lui arrivera dessus. Vous pouvez y ajouter les vôtres sans problème, car le vaisseau de réarmement viendra à la rescousse vous refaire le plein.

Pensez à lire le Read Me. Je sais c'est souvent la



Mr Bob Arctor, et Mr Gana ont la douleur de vous faire part du retour à Dieu de Howard Bulot en son domicile du 115, rue de Vichy : titulaire d'un DUT d'ostreomorphologie clinique et d'une chaire de dompteur de chien à la Sorbonne, il s'était distingué au concours Lépine de 1958 avec son rond de serviette octogonal. La cérémonie religieuse aura lieu au bar "Chez Lili", le 3 septembre 1998 à 23 heures 30, et sera animée par Vulva, la danseuse aux serpents.

Dessine des tombes 3.0

Quoi de plus agréable, après une bonne journée de travail au bureau, que de rentrer chez soi, d'allumer son PC et de réaliser une belle sépulture sous Monu-Cad. Le pack Monu-CAD (incluant Monu-Render) est un bundle de logiciels destinés à concevoir en 3D des pierres tombales, des stèles, des caveaux et autres délices. Monu Render, quant à lui, inclut tous les outils pour intégrer l'objet mortuaire avec un fond réaliste (voir photo). Malheureusement pour votre grand tante qui devra encore patienter un peu, Monu-Cad n'est disponible que sur Internet au <http://www.monu-cad.com/home1.htm>



Au 4^{ème} top, il sera... Arghhh

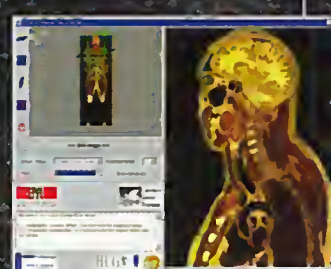
Pour ne pas être pris de court, vous pouvez désormais, grâce à la



Death Clock, connaître très exactement la date de votre mort ou celle de votre entourage. Ainsi, lors des trop tristes repas de famille, vous pourrez dire "J'étais sur le Internet, et vous savez quoi, mamie, vous allez mourir dans dix-sept minutes ! Juste avant «Question pour un champion» c'est trop bête, non ? Humm, délicieuse cette dinde, j'en reprendrai bien une tranche... elle est à l'heure, votre pendule ?"

Dr Maboul

Hier soir, j'ai découpé un homme dans mon salon. Pas de sang sur les mains, pas de cris qui dérangent les voisins, pas de problème de stockage ou d'odeur, pas de remords, pas d'ennuis avec la police. C'est ici qu'on ampute <http://www.kickassanimepfluch.com/start.html>



Error 404

C'est sur cette page que viennent s'échouer les liens morts, après avoir traversé des milliards de kilomètres de câbles réseaux et de routeurs. <http://www.mindspring.com/~hobrad/deadlink.htm>

Dead Links R.I.P.

The Graveyard of URLs

Click on the icons to visit the websites listed below



dernière chose que l'on lit. Pourtant, il remplace avantageusement le livret pour vous expliquer comment jouer en réseau local. Freespace n'accepte pas l'IPX, vous devez utiliser une adresse IP. Les missions proposées sont peu nombreuses. Mais FRED est là pour vous aider. FRED est l'éditeur de missions compris avec le jeu. Il s'installe sur votre disque dur en même temps que Freespace. Ne cherchez pas dans le menu, il n'y est pas. Rendez-vous plutôt dans le dossier Freespace. Vous l'y trouverez avec une aide à lire absolument avant de commencer quoi que ce soit. Son utilisation n'est pas évidente du premier coup. Des suppléments d'info sur le Net vous indiqueront comment créer vos missions multijoueur. Mais attention, tous les sites sont en anglais pour l'instant. Voici plusieurs d'entre eux, où vous trouverez tout



ce qui vous manque. Aucun n'est en français, pour l'instant. Avis aux bonnes âmes...

<http://freespace.battle-zone.com/webring/>

Ce site vous montre de tout : explication pour utiliser l'éditeur, screenshots et surtout une tonne de liens. Les missions ne sont pas oubliées. Il vous en propose pour l'instant une dizaine, mais attend que vous postiez les vôtres.

<http://www.sentry-tech.com/arsentia/strobe/>

Celui-ci fait plus figure de galerie d'images, mais il détaille aussi les vaisseaux, les fichiers d'upgrades et autres utilitaires.

<http://www.barrysworld.com/freespace/>

Des missions, des liens, des news : ce site vous donne une multitude de détails sur Freespace.

Et bien entendu, le site du développeur

<http://www.volition-inc.com>

Le site pour s'inscrire sur le serveur

<http://www.parallaxonline.com/>



**ILS SONT
CRUELS DRÔLES
ET MÉCHANTS
IL Y EN A
PLUS DE 200 !**

N.D.E. Juke Boxe

Le NDE « Near Death Experience », vous connaissez ? Mais si, vous savez ces gens qui sont proches de la mort et qui se retrouvent dans un grand tunnel avec une lumière paradisiaque à son autre bout. Personnellement, j'ai toujours cru que cette lumière était celle d'un RER qui arrivait, mais qu'importe, ces gens-là entendent aussi de la musique angélique. À peine revenus de ce curieux séjour, ils ont tenté de reconstituer les morceaux qu'ils avaient entendus là-haut. Le NDE juke-box est au <http://www.mind-spring.com/~scott/nde/music.html>

Through the Tunnel

A Traveler's Guide to Spiritual Rebirth



Blanc Gault, M.S.

Cryonics

Depuis les années 50, la cryogénie est une "science" permettant hypothétiquement de conserver un corps humain mort dans du froid et d'attendre quelques années avant de le ressusciter. Contrairement à ce qu'on croit, il y a très peu de célébrités (connues) qui ont choisi cette option et raqué plus d'un million de francs pour être refroidis à -120° C, mais on murmure que l'un des auteurs de Fallout aurait payé pour faire le grand plongeon après sa mort. Pour tout savoir sur la cryogénie : <http://www.cryonics.org/index.html>



Roulette

On murmure que la roulette russe a tué plus d'ivrognes que la Révolution d'octobre d'innocents. Nous aussi, grâce aux délices du Web, nous allons pouvoir nous adonner à ce sport qui nous fera partir la tête haute et la cervelle par terre. Au <http://www.users.kih.net/~jnhill/russ.html>, vous trouverez une simulation de roulette russe. Joystick décline toute responsabilité quant aux incidents qui pourraient survenir...

Playing Russian Roulette



With Your Soul

Telex.....

- Le premier moteur de recherche de sites officiels <http://www.officialsearch.com/>
- Le musée du tops de shorts est ouvert <http://www.expo.hvu.nl/oidhek/>
- Pour ne plus jamais perdre à chi-four-mi <http://www.worldrps.com/index1.html>. Rectification, je viens d'essayer avec pom2ter le combo imparable du champion du monde. J'ai perdu.

• RÉSEAU

Unreal est à l'heure actuelle le meilleur Quake-like disponible, mais, et le " mais " est de taille, ce titre honorifique ne s'applique qu'au mode solo. Car pour ce qui est du mode multijoueur, c'est malheureusement une autre histoire. Récit d'une désillusion.

FISHBONE

UN



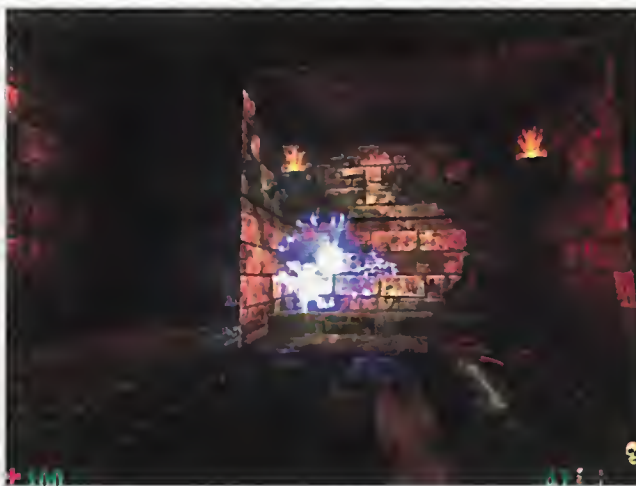
Fabuleux, prenant, superbe, et magnifique. Voilà ce qu'est Unreal pour le joueur solitaire perdu au fin fond de sa Creuse natale, dans une ferme où il fait pédaler des cochons pour fournir un peu d'électricité à sa bécane. L'homme est heureux, il joue, il flippe, il prend son pied. Puls un jour, France Télécom, notre ami de trente ans, toujours prêt à racketter son prochain avec un rare professionnalisme, vient installer le téléphone à notre homme des bois. L'Internet multimédia du cyber Online Gaming lui permet alors de s'ouvrir au monde, tel une palourde pas fraîche dans la formule « Ocean Sauvage » de Léon, 59 F intoxication alimentaire comprise. Le type se dit : " Tiens, Unreal est tellement bien en solo, qu'est-ce que ça doit être en multijoueur ! ". Qu'il se dit. Les cochons, eux, se disent rien, de toute façon ils sont toujours en train de pédaler. Paul - appelons-le ainsi pour préserver son anonymat - tente alors l'aventure, tout excité de se mesurer à une foule d'adversaires cosmopolites. Paul se rend sur la page officielle du jeu, sur laquelle sont affichés quelques serveurs actuellement valides (<http://master.unreal.com/>).



REAL

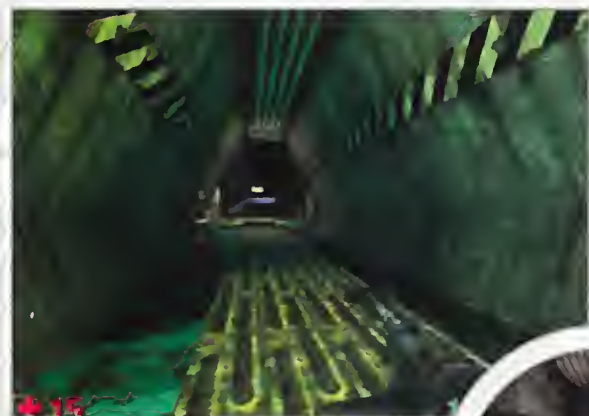
HUMMM, Y A PAS FOULE !

Il choisit une (des rares) partie dans laquelle une dizaine de participants s'activent la gachette, et il attend. Quelques secondes suffisent à le projeter dans le niveau dédié au deathmatch, et Paul est aux anges. Au premier sens du terme d'ailleurs, puisqu'il vient de se faire écharper la couenne par un tir qu'il n'a même pas vu venir. Bizarre. Il tente alors de se déplacer pour aller ramasser une arme qu'il a vu un peu plus loin. Il passe dessus. Et rien. Il a toujours les mains vides. Une bonne poignée de secondes plus tard, l'engin de mort apparaît enfin, tandis que Paul évite les agressions adverses comme il le peut. L'heure étant venue de riposter, il se retourne d'un seul coup et tire frénétiquement sur ses ennemis. Et rien. Ce n'est encore que quelques secondes plus tard que les balles fusent du canon, mais trop tard puisque leur cible s'est déjà barrée. Paul se dit que ce lag est insupportable, et qu'il va aller sur GameSpy, afin de choisir des serveurs dans lesquels le ping n'est pas trop élevé. Les concepteurs d'Unreal déclarent que leur bébé est jouable avec un ping de 300, suffira de choisir ceux qui s'en approcheront. Mais encore faudrait-il que des serveurs soient valides, car malheureusement il ne trouve aucun ping en dessous de 9999. Y'a comme un blème.

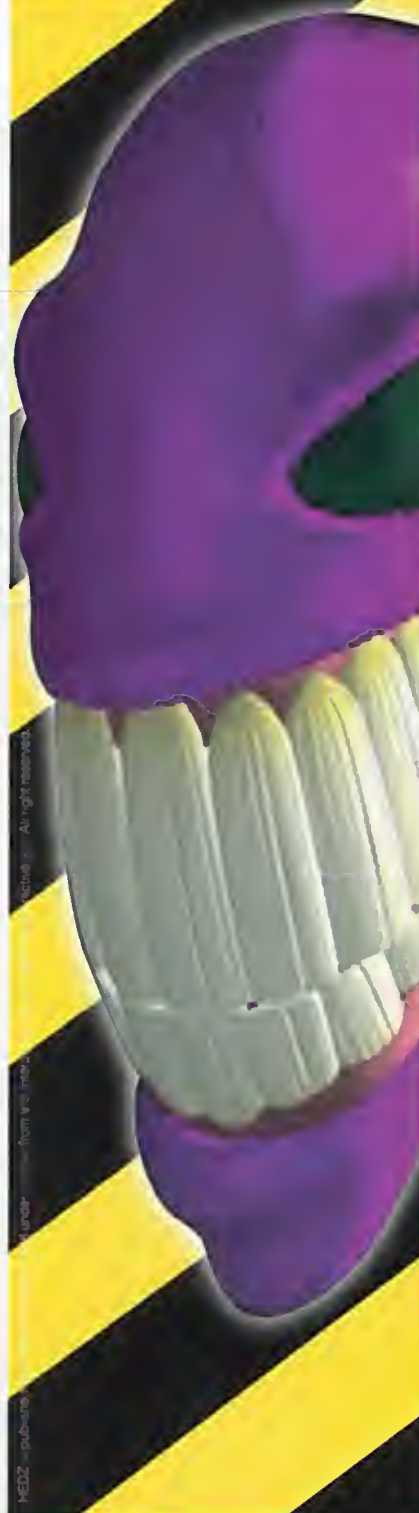


UNREAL EST ACTUELLEMENT UNE UTOPIE EN RÉSEAU

Bon. Il se souvient alors qu'il existe une bêta d'un patch censé améliorer cette histoire de lag (<http://unreal.epicgames.com/versions.htm>). Il l'installe et se rend compte que ça tourne un peu mieux, mais que cela reste injouable. Il appelle alors son ami Roger pour qu'il se transforme en serveur, et lui demande son IP (seul moyen de jouer en réseau), afin de le rejoindre. Ils sont deux dans la partie, habitent à cinq mètres l'un de l'autre, mais rien n'y fait, c'est pas toujours jouable. Et là Paul se dit vraiment que c'est top con. Le jeu est génial, les niveaux deathmatchs sont variés et parfaitement pensés, le système de Portal marche très bien (possibilité de changer de serveur en cours de partie en passant dans une sorte de téléporteur), on voit réellement les armes que portent les ennemis. Mais tout foire parce que ce soft est tout simplement un boulet en réseau, à moins de se forcer et d'anticiper un maximum sur tous les mouvements ennemis. Une vraie horreur. Autant jouer avec les bots, c'est nettement plus amusant puisqu'eux, au moins, sont bien programmés. Du coup, Paul a lâssé tombé, il a fait enlever sa ligne téléphonique, il a débranché son PC et est parti à la pêche. Il se dit que peut-être il réessaiera lorsque le patch sortira en version finale. Peut-être. Les cochons espèrent que non.



HEDZ



TU ES CHASSEUR
DE TÊTES ET
TU DOIS TOUS
LES SHOOTER...

En octobre sur
votre PC



Death Turf

Les Celebrity Pools sont l'apothéose du jeu de mauvais goût. Comme au turf, les participants parient sur les célébrités qui passeront prochainement dans l'au-delà. C'est ainsi que Roy Rogers et sa vieille carie, Frank Sinatra ou encore Pol Pot ont chacun rapporté un maximum de points aux parieurs avisés. Dans la liste des favoris au grand départ, on compte Boris Yeltsin, Macauley Culkin, mais aussi le général Pinochet. Celebrity Pools au <http://students.ou.edu/D/Philip.D.Dalton-1/>, les règles au <http://www.melodyr.com/poolrules/>, et les vainqueurs au <http://www.melodyr.com/winners/>



Elvis sans fin

Pour continuer dans le Bottin mondain, sachez que même mortes, Mère Theresa, Elvis et Lady Di continuent d'arpenter le monde pour des raisons diverses et qui nous resteront sans doute inconnues. La liste des témoignages troublants et authentiques de personnes dignes de foi peuvent se trouver au <http://www.deadelvis.com/sighting/seedead.html>, au http://www.deadelvis.com/sighting/see_d.html et au http://www.deadelvis.com/sighting/see_m.html. En remontant un peu sur la page, on trouvera des exemples de cartes postales à envoyer à nos chers défunts.



Face de mort

Le <http://www.savini.com/> n'est rien d'autre que le site de Tom Savini, le grand spécialiste des masques, maquillages et effets spéciaux d'Hollywood depuis "Le retour des morts vivants". On le voit aussi souvent en guest star dans des films tels que "Une nuit en enfer". Sur ces pages, on apprendra à se grimer en zombie pour les fêtes, mais aussi à s'ôter un ou deux membres, et ceci sans douleur.



Telex.....

- Un site français sur le kitsh, le has been, le ringard, le pas frais, le maïsi <http://www.persa.hal.fr/~pbastoul/>
- Pour tous les fan du Hallerlin (et je sais que vous êtes nombreux) <http://sunsite.unc.edu/hallerlin/hallerlin.htm>
- Toutes les vidéos des fausses pubs de les Nuls sur <http://www.sdv.fr/pages/ls/multimedia/europe1/multimedia.html>. Que des perles ! (Au passage, je cherche des sites sur Objectif nul...).

● RÉSEAU

ULTIMA ONLINE, SUITE ET... SUITE



À peine le dernier patch anti PK vient-il de tomber, que Origin annonce la réalisation de The Second Age, un Add-on/Extension pour Ultima Online. Le principe est simple et connu comme le loup blanc depuis Ultima 7, Serpent's Isle et Forge of Virtues : on crée un monde (Britannia) et on lui fait émerger un nouveau territoire à explorer pour le plus grand bonheur des petits et des grands. Eh oui, Second Age est un nouveau continent, avec tout ce que cela implique d'excitant : de nouvelles terres où folâtrer comme pendant le bêta test, de nouveaux animaux des forêts me cassant la gueule au détour d'un chemin de terre de merde, de nouveaux NPC autistes. Bref de quoi remettre un peu la chose à plat. Mais on en vient à se poser plusieurs questions, notamment celle portant sur la pertinence de la sortie d'un add-on alors que les problèmes de lag sur les serveurs américains subsistent. Pour tenter de répondre à cette légitime interrogation, les amis d'Origin ont d'ores et déjà fait une annonce officielle du lancement de serveurs au Japon (bof !) et en Europe, à notre grande joie ainsi que celle de joueurs américains qui accusaient les Nippons, les Australiens et les Européens d'être responsables de la lenteur du jeu. Pour marquer encore plus l'ouverture vers l'étranger, Second Age va intégrer un traducteur automatique (non vous rêvez pas, eh oui, aussi en gaulois), qui permettra au moindre boutonnable de venir traîner ses guêtres sur les prairies yankee virtuelles.

soir de concours de beautés travesties, sur invitation seulement. Eh oui c'est comme ça, le « Are you with us ? » risque de se transformer en « Where you a sucker last time ? ». Bien peu de chance en effet que les preneurs de tête soient sur le carnet de bal de Richard, mais bon y serons-nous aussi ? Rien n'est moins sûr.

QUELLES SERONT LES AMÉLIORATIONS ?

D'après Owo.com, on parle de nombreuses nouvelles créatures (dont une que l'on pourra chevaucher), d'une nouvelle interface refaite à la sauce plein écran et... d'une nouvelle fonte. Mais le principal atout sera bien sûr de nouvelles terres à explorer, de long en large, et des clairières vierges où villes et villages ne demandent qu'à se monter.

Ceux qui ne veulent pas upgrader ne profiteront pas des améliorations techniques et ne pourront pas accéder aux nouvelles parties du monde, ce qui va donner lieu à des dialogues plutôt cocasses : « Eh Roger, tu me rejoins à New Britain ? » « Euh, non j'ai pas le temps, désolé ». « Ben euh, viens on s'amuse bien quoi ! », « Ben ouaip mais en fait j'ai pas acheté Second Age... », « Ouah la honte ! allez va donc crever à Trinsic ». Cocasse au possible.



COMBIEN ÇA VA COUTER ?

Mauvaise nouvelle, dans tous les cas il faudra mettre la main à la poche. La version complète comprenant Ultima online, Second Age et tout ce qui s'est fait à ce jour est disponible en précommande pour 300 F (plus 60 F de frais de port). Les possesseurs d'Ultima Online ne devront payer que 120 F afin d'upgrader, mais ils se priveront de la jolie carte en tissu (toujours cousue par la mère de Garriott) et des quelques heures gratuites incluses dans le pack complet. Y aura-t-il un beta-test ? La réponse est oui, mais comme au Queen, un



ULTIMA REASCENSION

Une news envoyée par Mils (dont le site du <http://perso.club-internet.fr/mils/main.html> est à visiter) a attiré notre attention sur une lettre que Richard Gariott avait publiée dans un magazine américain au sujet des problèmes (démission de deux développeurs se disant terrifiés par l'allure Tomb Raider que prenait le jeu) d'Ultima 9.

Voici quelques extraits choisis :

« ...Je leur ai dit : eh les gars, vous n'avez pas idée de la façon dont on conçoit un jeu. Soit vous apprenez cela de moi, soit vous partez » (et Gariott de les virer).

« Ascension ne sera pas une sorte de jeu d'action à la Tomb Raider, pas plus qu'il ne sera un jeu d'arcade à la Doom ou encore un jeu de stratégie à la Heroes of Might and Magic. Ce sera l'un des jeux sur les mondes virtuels les plus prenants qui se concentrera sur l'immersion totale dans le monde de Britannia ». Plus loin, Richard nous gratifie de quelques considérations sur les jeux de rôles et nous apprend



que, selon son concept d'ancien joueur de D&D, F.F.7., Heroes of Might And Magic, Tomb Raider et Diablo n'en font pas partie. Puis il nous rappelle qu'il ne souhaite pas voir un nouvel Ultima 8. Sur ce point, on est clairement du même avis.

Et vient le temps des spécifications qui nous mettent l'eau à la bouche : tous les objets sont conçus en Full 3D. On y trouve un monde virtuel dans lequel on évolue librement sans niveaux ; il y a un point de vue à la première et troisième personne, des couleurs en 16 bits, un modèle de physique (gravité, rebonds), le son surround, le jour et la nuit, les saisons et précipitations, un monde immense, à l'échelle de Britannia, et des dialogues avec les NPC très poussés. En bref, le rêve, mais que va-t-il rester à l'arrivée ?



MIDDLE EARTH

Everquest excepté, le jeu de rôles le plus attendu est Middle Earth, l'adaptation du roman de Tolkien en jeu online. Le site de <http://www.tolkien-game.com/> nous donne quelques précisions sur ce jeu. Celui-ci supportera plus de 10 000 joueurs simultanés, et le système pour empêcher les abus des player killers est très original (et peut-être utopique) : à tout moment, le joueur peut choisir de mener des mésactions, et à cet instant il devient vulnérable aux coups de poignard de ses compagnons. Dès qu'il en a marre, il lui suffit de désactiver la fonction et de vivre pieusement pendant quelques semaines, histoire de se racheter une conduite. Le monde aura une taille de 20 000 zones (avec un écran en 800*600, une zone représente une vingtaine d'écrans) et restituera la carte de la terre du milieu à la perfection, de la forêt de Mirkwood aux mines de la Moria. On y verra la nuit et le jour, mais pas les saisons, le jeu aura lieu au Quatrième âge, après les événements de la trilogie. Malgré cela, on y trouvera de nombreuses quêtes et aventures. Le bêta test commencera en 1999, et la licence ayant été acquise, des jeux en solo verront le jour. Mais la meilleure nouvelle, selon les développeurs, est que rien n'est plus important que de rester fidèle à Tolkien. On n'en espérait pas moins.

TELEX

INFO JEUX DE ROLES ET EVERQUEST

Le site de francio (<http://www.francionews.com/>) est décidément toujours aussi bien foutu : des news sur UO et des jeux de rôles micro à ne plus savoir qu'en faire, la plupart du temps traduits en français. En ce moment, on peut y voir un match du mois entre Everquest et Ultimo online. Cette fois-ci, c'est un développeur d'UO (le célèbre Designer Dragon) qui nous livre quelques considérations bienveillantes sur le futur jeu Online de Sony.

PC GAMER SALLE RÉSEAU

- 14 pentiums 200 et 233 Mhz
- Cartes 3D Fx 1 & 2
- Nombreux jeux disponibles

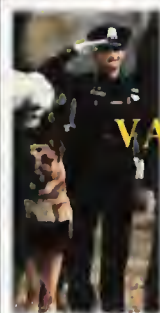


17, rue de Jussieu - 75005 Paris
Tél. : 01 45 87 03 49

Du lundi au samedi de 10h à 24h

Virtual Dead Rintintin

Nos amis des forces de l'ordre ne sont pas les seuls à mourir en plein devoir. Preuve en est cette page d'hommage sur les chiens de police américains. On notera les services exemplaires de Sultan, un berger allemand de 5 ans, renifleur de drogue et de culs d'autres chiens, mort en mangeant une boîte de clous rouillés. <http://www.best.com/~policek9/rollicall.htm>



VALOR



On t'aimait Floppy... mais bon, hop poubelle !

Si comme moi vous avez des soucis de rangement avec vos animaux morts, j'ai une solution qui devrait vous plaire : le cimetière virtuel pour animaux. Vous n'aurez plus aucun remords quand vous tirerez la chasse, ou quand vous fermerez votre sac poubelle. Des cimetières d'animaux au http://www.lavamlnd.com/pet_menu.html et au <http://www.dogheaven.com/> et <http://www.in-memory-of-pets.com/> et puis c'est tout.

"IN MEMORY OF" PETS

Last Words

Les sites suivants recensent soit les derniers mots d'hommes, de femmes ou d'animaux morts célèbres. Les derniers mots les plus célèbres étant tout de même "Argh", "Je vous avais bien dit que j'étais malade...", "Mon Dieu, je meurs !", "Rosebud", "Il faut brûler les fausses fac... Arghh", "À bâbord toute !", "Cette viande a une drôle d'odeur".
<http://www.dcs.qmw.ac.uk/~chidgey/Humour/last-words.html>
<http://yoyoccmorasheduau/~mist/Humour/meiss/humor/lastline.html>
<http://www.ironhorse.com/~rtewis/Humor/memorable.html>
<http://www.box.nl/~ckamstra/famous.html>
http://the-tech.mit.edu/~tomcat/Public/last_words

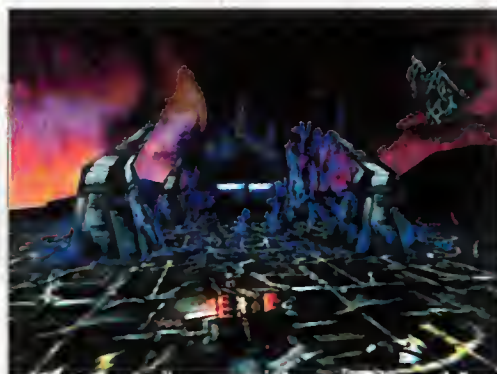
Un grand moment de la Webcam de Joystick sur <http://homer.spon.ch/~spow1261/joy/>

• RÉSEAU

LE BÊTA TEST D'URBAN ASSAULT

Avant leur sortie finale, nos jeux préférés sont soumis à des essais grandeur nature. But de la manœuvre : traquer les bugs qui auraient échappé à la vigilance des programmeurs, parfaire les fonctionnalités et ajuster la difficulté du jeu. CTS, fan de Microsoft et grand lecteur de Joystick devant l'Éternel, a participé au bêta test d'Urban Assault (en test de numéro) et il nous en cause. (Ben, y a pas de quoi frimer. Nous aussi, tous les jours, on fait un bêta test. Même que ça s'appelle Windows.)

IANSOLO



de vos cartouches d'imprimante. Le fichier contient aussi votre numéro d'identification, afin de faire le classement final des "top bêta testeurs". Le moment est venu de décrire le bug. La mission, le moment, les circonstances, tout est bon, car comme ils le disent si finement, 3si nous ne pouvons reproduire le problème, nous ne pouvons résoudre le problème".

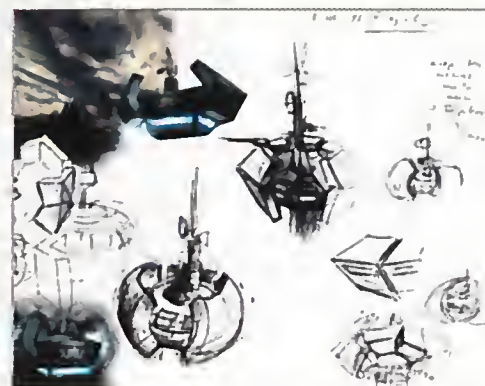
INTERNET GAMING ZONE

Après avoir bien maîtrisé le jeu en solo, on peut se mesurer aux autres joueurs humains. Ça passe par Internet Gaming Zone, site Microsoft oblige, dans une salle spéciale réservée à Urban Assault. Le jeu regroupe pas moins de 4 races jouables en multijoueur : les Résistants, Mykonien, Taerkasts et Gorkovs (+ 2 autres présents dans la campagne solo, la Secte noire et les Sulgogars). Comme d'habitude, les Français sont plutôt désavantagés, non seulement ils doivent se connecter à des heures impossibles pour espérer trouver du monde, mais en plus le lag est souvent très important. 10 juillet 1998, la bêta est officiellement terminée. Plus de 2 000 messages auront été postés sur le newsgroup, et quelque 250 bugs auront été identifiés. La liste des meilleurs testeurs est également diffusée : les 10 premiers recevront, en plus de la version finale, un CD du jeu avec l'autographe des programmeurs de Terratools. Ils seront aussi inscrits pour les deux prochaines bêta de Microsoft, Close Combat 3 et Age of Empires 2.

CIS

MS REPORT

Rapporter un bug ou une suggestion se fait en plusieurs étapes, et se passe à l'aide de MS Report. Ce petit logiciel va d'abord vous demander tous les détails sur votre configuration, afin d'aider les programmeurs à identifier les causes matérielles possibles du bug : cela va de la marque et du type de processeur à la date du bios, en passant par la taille de vos disques durs et la marque



LES BONS PLANS DE JOYSTICK

MAX 2



ÉCONOMISEZ 38 F

Découpez le bon ci-joint, présentez-le dans un magasin Score Games et économisez 38 F sur l'achat de l'un de ces jeux.

Colin McRae Rally



**1 jeu acheté,
Joystick remboursé !**

GRÂCE À

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

joystick

**BON
POUR
38 F* DE
RÉDUCTION**

sur l'achat des jeux

MAX 2

prix minimum après réduction : 299 F

ou Colin McRae Rally

prix minimum après réduction : 299 F

A présenter dans un magasin Score Games* pour une réduction immédiate, ou à envoyer au service de vente par correspondance de Score Games.

joystick

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

*30 magasins en France, adresses sur le 3615 SCOREGAMES

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 30/09/98 dans la limite des stocks disponibles.

PAR STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Comment lire ce Top Hard ?

Et voilà, c'est la rentrée.

Pendant que vous bronchiez sur une plage perdue, loin de tout PC, les constructeurs ne se sont

pas privés pour sortir du nouveau matos, et Microsoft a discrètement lancé son Windows nouvelle mouture.

Il était temps, surtout pour les Pentium II qui étaient une vraie galère à installer (OSR 2.5 + patches...). Vous allez rire : un service pack est attendu pour le 18 août.

Bon, assez rigolé. Comme d'habitude, on vous propose trois configurations cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à

la configuration d'être performante. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une 3Dfx 2 à la petite configuration, peu importe que se soit la plus chère des cartes 3D. L'essentiel est que la config 1 fait environ

10 000 francs (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer. Oui, c'est pas donné), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve) et que chaque config est équilibrée.

Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont

simplement des config qui marchent dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise ici tous les jours. Libre à vous de les moduler.

Le disque dur

Du nouveau dans les disques durs : les premiers modèles à 7 200 tours/min pour l'UDMA arrivent sur le marché. Leurs performances sont supérieures aux anciens à 5 400 tours/min.

Config 1 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 280 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 600 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 280 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 2 000 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 280 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 2 000 F TTC



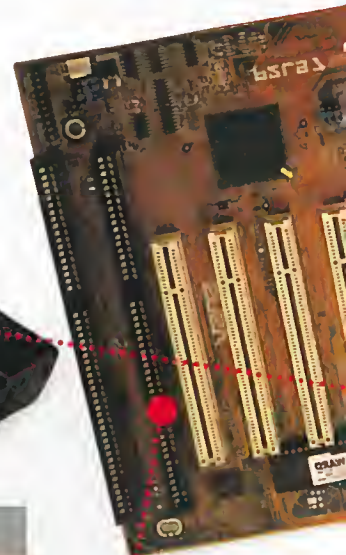
Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La sortie de la nouvelle norme V.90 qui unifie le K56flex et le X2 n'a pas encore fait ses preuves. Continuez donc à suivre la technologie de votre provider mais, en prévision d'une éventuelle mise-à-jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. NB : Une nouvelle version améliorée du Accura 56K de Hayes est sortie début juin, sous le même nom et dans la même boîte que l'ancienne.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics (X2), 2 000 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC



Le moniteur

Config 1 : 17" IIYAMA MF-8617TP, 3 390 F TTC

Config 2 : 17" IIYAMA MF-8617TP, 3 390 F TTC

Config 3 : 19" IIYAMA S-901GT, 5 550 F TTC

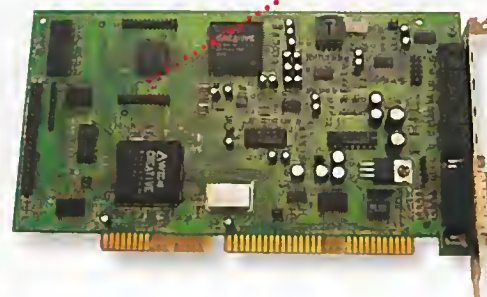
La carte-son

Du nouveau dans les cartes son : Creative Labs devrait annoncer en septembre la sortie de sa Sound Blaster 128 PCI. Si vous le pouvez, attendez un peu. Sinon :

Config 1 : AWE 64 OEM de Creative Labs, 450 F TTC

Config 2 : AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs, 580 F TTC

Config 3 : AWE 64 Gold de Creative Labs, 980 F TTC



Suite à l'annonce

officielle du 27 août
au Canada (avec un
mois et demi de
retard sur ce qui était
initialement prévu),
voici quelques petites
précisions sur le
Rage 128 "le Bon",
qui devrait être
l'un des meilleurs
concurrents du Riva
TnT "la Brute".
NB : "le Truand" et
"les Douze Salopards"
seront dévoilés dans
les Joystick 97 et 98.

Argghhh. Comme il doit faire frais au Canada ! J'en rêve, moi qui dois tester mon matos avec du 35° dans les bureaux. Nan, j'déconne... J'ai dû barricader ma porte depuis que j'ai le seul bureau climatisé de la rédac (merci aux deux disques durs du serveur NT qui ont fondu ce week-end). Ils sont tous là, mes amis les testeurs, à gratter à ma porte, la langue pendante, le front ruisselant : «Kant !, une once de fraîcheur, par pitié...» (NDRC : oui mais chez nous, ça ne sent pas le tabac froid. Enfin, refroidi).

1es gars d'ATI, sans doute à l'abri de ces problèmes de chaleur, ont donc finalisé leur nouvelle bombe. Le Rage 128 est une puce de quatrième génération incluant tous ces nouveaux effets que sont le trilinear, l'anisotropic filtering, le bump mapping, le mudi texturing, et... Ok, j'arrête de vous ensevelir sous les

N I O U Z E S M A T O S

PAR STÉPHANE QUENTIN

Mais où est donc passé le Rage 128 ?

termes techniques. Tous ceux qui en sont restés au bitmap pourrons se culturer dès le mois prochain dans notre «Dossier complet : Tout sur tous ces nouveaux termes complètement imbitables !».

a l'instar du TnT, la puce d'ATI est optimisée pour OpenGL et Direct3D 6 et 7. Elle comporte 2 setup engines pour le calcul des polygones, 2 texture engines pour le calcul des textures et 2 rendering engines pour le remplissage des polygones. Tous ces moteurs sont bien évidemment en 32 bits, ce qui assure une excellente qualité visuelle. Mais contrairement au TnT, où tout est axé sur la puissance brute en calcul du moteur 3D, le Rage 128 comporte de nombreuses mémoires cache - vertex cache, texture cache, pixel cache - destinées à accélérer les opérations redondantes, ce qui devrait lui valoir des performances au moins équivalentes au TnT.

hors 3D, le Rage 128 comporte d'abord un moteur 2D VGA



POWERED BY



Voici les images d'une des plus belle démos qu'il m'ait été donné de voir. Elle est destinée à expliquer les nouveaux effets que permet de faire la nouvelle carte d'ATI. Comme dit Casque Noir : "Elle tue la gueule".

La nouvelle carte de STB (Simply The Best) remet les framerates à l'heure en matière d'accélération Direct3D et OpenGL (Open Graphics Library). Avec la Rage 128 de ATI, elle fait partie de ces nouvelles cartes 3D de 4^e génération. Architecturée autour du Riva TnT (la nouvelle puce de nVidia), ses performances surclassent celles d'une Voodoo II.

D O S S I E R M A T O S

PAR STÉPHANE QUENTIN



STB Velocity 4400

Voilà le monstre, en version alpha. J'ai dû ajouter un ventilateur de Pentium car dans le bureau à 35°C la carte ne suivait plus ! Remarquer les 16 Mo de SDRAM (8 puces de 2 Mo).
 On arrête plus le progrès.



La carte 3D la plus rapide du monde !!

Le Riva TnT (NV4T) est donc la nouvelle puce de nVidia, successeur du très controversé Riva 128 (NV3T). nVidia semble avoir retenu la leçon, après les défauts visuels du Riva 128. STB intègre donc cette puce (qui tourne à 100 MHz pour l'instant et qui est aussi grande qu'un processeur socket 7) sur une carte avec 16 Mo de SDRAM non extensible.

fondeur de couleurs en 32 bits. De plus, elle peut faire du multi-texturing (c'est-à-dire appliquer 2 textures en une passe, comme la Voodoo II) et du trilinear filtering en une passe (un seul cycle d'horloge, alors qu'il en faut deux pour une Voodoo II). Quant au bump mapping, il est également annoncé en une passe. Le Bump Mapping devrait être une

véritable révolution dans les jeux, leurs donnant un grain inégalé. Cette technique consiste à ajouter un environnement 3D aux textures pour leur donner un effet de profondeur et de grain. Mais les jeux qui exploiteront ces nouveaux effets ne sont pas prêts de sortir. À l'heure actuelle, les moteurs 3D utilisent encore du bilinear filtering et des couleurs 16 bits.



▲ Le SDK (kit de développement) de DirectX 6 permet de mettre en évidence les fonctions de multi-texturing et de bump-mapping.

Bump Mapping : la nouvelle révolution des moteurs 3D

Les spécifications sont très impressionnantes : 7 millions de transistors (un K6 en comporte 8,8 millions), une bande passante mémoire de 2 Gb/seconde, un RAMDAC à 250 MHz, un z-buffer 24 bits et une pro-



▲ La nouvelle démo de Forsaken permet d'afficher les couleurs en 32 bits (millions de couleurs). Cette résolution nécessite deux fois plus de puissance.

XPERT@Play™ 98

8 Mo de mémoire
[Bus AGP 2X]

Carte Graphique 2D, 3D et DVD



- **Excellentes performances 3D**
Jeux 3D fluides et d'une qualité inégalée
- **Affichage DVD plein écran**
Economise l'achat d'une carte de décompression MPEG-2
- **Sortie TV intégrée**
Jouez sur un écran géant
- **8 Mo de mémoire**
Toutes les résolutions 3D sont accessibles !

Titre DVD Microcosmos*
Le peuple de l'herbe
5 Césars en 1997

CD Jeu Incoming
Fantastique jeu d'action en 3D

CD Logiciel PhotoSuite SE
Retouche d'images
et création graphique



Les logiciels présentés sont fournis uniquement avec la version base. Les cartes vendues en OCM [Bul] n'incluent pas ces logiciels.
*© M. FERRELL, C. NORDSANT, GAUITE FILMS
STORK COMMUNICATION

Preview

COURSE/ARCADE

PC CD-ROM

ÉDITEUR UBI SOFT

DÉVELOPPEUR

UBI SOFT CANADA

SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Speed Busters



Speed Busters est l'un des premiers jeux de Ubi Soft Canada. Basé sur le moteur de F1 Racing, Speed Busters se présente comme un compromis entre une course esthétique à la Pod et un jeu de stock car. Les épreuves se déroulent sur sept circuits imaginaires (dont un bonus) avec des voitures originales confrontées à cinq concurrents, qui ne reculeront devant rien pour vous envoyer valdinguer dans les décors et tenter de casser votre véhicule, emboutissant à votre plus grande désarroi votre coupé-sport que vous verrez peu à peu se transformer en poubelle à la tenue de route aussi déficiente que cette phrase est longue. Contrairement à Pod, dans lequel





vous deviez modifier les paramètres de votre voiture avant la course, il faudra ici mettre la main à votre porte-monnaie afin d'acheter de nouvelles pièces et vous pourrez la personnaliser comme dans Grand Turismo. Pour bien vivre dans Speed Busters, il faut tout simplement être le plus rapide et arriver à se faire flasher par les voitures ou les hélicos de la police à la plus grande vitesse possible. Un peu comme dans la vraie vie à peu de choses près.

En plus des diaboliques adversaires, de nombreuses animations sur les circuits interagissent avec nous : des canons à neige vous bombardent sur les pentes d'Aspen, un King Kong grandeur nature tente de vous martyriser lorsque vous roulez à côté de lui et les déserts du Nevada vous offrent de ravissants couchers de soleil pendant lesquels vous pourrez admirer quelques soucoupes volantes se crachant juste à côté de nous.

Les circuits, très librement inspirés d'endroits réels (Aspen, Hollywood, désert du Nevada, Canada) sont remarquablement bien foutus et pourvus de raccourcis qui vous réservent de nombreuses surprises. Speed Busters propose six véhicules eux aussi fort beaux et se jouera en



mode arcade, championnat ou multijoueur. Un éditeur de skin sera intégré au jeu et on devrait pouvoir trouver, dans un futur proche, un Speed Busters game service à l'image de celui qui existe pour Pod. Moi je dis «Vive la rentrée !».

Bob Arctor



Preview

JEU DE RÔLE POST-ATOMIQUE

PC CD-ROM

ÉDITEUR INTERPLAY

DÉVELOPPEUR BLACK ISLE STUDIO

SORTIE PRÉVUE NOËL 98

CORRECT CHANGE BOY

the ability to correctly determine the exact barter price of a weapon without having to add or subtract the number 999



Fallout 2



Sans l'ombre d'un doute, Fallout est l'un des meilleurs jeux de rôle à avoir irradié nos disques durs cette année. Black Isle Studios planche depuis quelques mois sur le deuxième épisode. Frères, réjouissez-vous : la délivrance est proche. Pour Noël, semble-t-il. Ok, trois mois c'est long.

Mais faut les comprendre. Chez Black Isle, ils développent également Stonekeep 2 et Baldur's Gate - le très en retard Baldur's Gate devrait-on dire. Voici d'ailleurs un mutant, qui s'approche :

— Alors quoi de neuf dans cette suite, Oncle Harris ? Rheeuu ! schlopf ! (le mutant se racle la gorge avant d'expulser un crachat vert fluo sur le béton de Dépôtville). Salut citoyens ! Dans Fallout 2, on forme une grande famille. Supers mutants, chiens-robots et goules, même combat. Quant à vous les joueurs, vous pourrez faire vos expériences les plus glauques, comme monter le cerveau d'un ami très cher sur le corps d'un robot dernier cri. Attendez-vous à côtoyer des ennemis plus balèzes que jamais : plus de droïdes, de goules, de bouffeurs de viande, de plantes carnivores, de semeurs de spores. Ahahaha ! Vous ne pensiez quand même pas être les seuls enfoirés dans le coin ? Et pis y'a pas que d'la mauvaise compagnie par ici les p'tits gars. Y'a aussi d'la romance en stock. Faudra pas venir vous plaindre si vous avez le béguin pour une petite mutante et que vous vous faites passer la corde au cou.



Fallout est l'un des meilleurs jeux de rôle à avoir irradié nos disques durs cette année



— Diantre !

Fallout 2 c'est aussi 100 nouvelles compétences, les fameux perks. Faudra faire des choix cornéliens, bande de raclures de containers : apprendre le coup du dragon ou maîtriser la Gattling laser mieux que le Lieutenant. Pareil pour vos compagnons de route. Vous pourrez leur refiler de meilleures armes et armures, et leur apprendre de nouveaux trucs. Pas vrai, lan ?

— Hé Harris, rends-moi mon couteau et mon blouson au lieu de raconter des conneries !

Woa l'autre ! C'est dépassé ! Dans Fallout 2, on pourra combiner plusieurs éléments pour améliorer son arsenal, monter une visée laser sur un fusil de chasse et mettre un chargeur camembert pour sur fusil à pompe automatique. Tu kiffes, hein, tu kiffes ? Et encore t'as rien vu. Tu te souviens du chien qui courait sur l'auto-
route en criant son nom ? Ben fini les errances pourraves à pied dans le Rayon ou dans la Base secrète. Tu auras une caisse à ta disposition, l'ami. La méga classe, le cruising en bahut.

lansolo



Preview

SIMULATION
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN
DÉVELOPPEUR
MILESTONE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Superbike



▲ On se croirait à la télé, pour peu que Pentium II et Voodoo 2 soient de la partie.

A rgiiii. !! Ça y est, je suis foutu. Je n'ai jamais été autant à la bourre, Moulinex me harcèle pour avoir mes textes, et qu'est-ce qui arrive comme ça, sans prévenir ? hum ? Superbike. LA simulation qui va en convertir plus d'un à la fantastique aventure du deux roues, mais sans les petits aléas de la vie courante (les chutes qui font mal, l'hôpital de banlieue miteux, les visites d'experts incompetents au garage, les réparations un poil coûteuses, les amendes totalement injustes, les plâtres en résine pendant trois mois, et enfin les découverts bancaires chroniques, plus le reste...). Là vous dites : «Mouais, l'est gentil, mais avec tout ça je suis pas prêt de lâcher mon F1 Racing, chuis pas maso». Il faut dire qu'excepté le décevant Honda Castrol Superbike, les vraies simulations de bécanes sont inexistantes. Le reste du marché n'est occupé que par des jeux d'arcade, ou plutôt devrais-je dire "était" car il y aura un avant et un après Superbike. C'est bien simple, ça faisait longtemps que je n'avais pas vu autant de monde se bousculer autour d'un PC pour faire une partie. Il faut dire que la bêta de Superbike est tout simplement bluffante, époustouflante, merveilleuse, et ce en toute objectivité, hein. Le fait que je sois un peu motard ne rentre aucunement en ligne de compte, promis juré. Que ce soit du point de vue graphique, technique, réalisation ou encore réalisme, tout semble appartenir au domaine du rêve. Vous disposerez de plusieurs vues, internes et externes, vous pourrez effectuer moult



▲ Toutes les écuries sont représentées, ainsi que tous les constructeurs de la saison.
L'intelligence artificielle des pilotes est apparemment très prometteuse : ça s'arsouille, ça attaque et ça se gaulfre dru. ▶



Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
DÉV RAGE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



La guerre des mondes

Rage software nous concocte l'adaptation du célèbre roman de H.G. Wells, "La Guerre des Mondes". À première vue, on pourrait penser qu'il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel dans lequel les Martiens viendraient pique-niquer sur nos pelouses, mais pas vraiment. En fait, nous aurons plutôt affaire à un subtil mélange de Risk, le jeu de plateau, et de Total Annihilation, en version light oserais-je dire. Que vous incarniez les humains ou les Martiens, il vous faudra gérer les maigres ressources allouées en début de partie, construire des bâtiments et des unités (terrestres, maritimes et aériennes), et bien sûr envahir les régions voisines. Tiens, c'est rigolo, ça, de parler de Martiens, plutôt que d'Aliens. Il faut dire que «La Guerre des Mondes» est le précurseur des romans de S-F. D'ailleurs, à l'époque on parlait d'anticipation, c'est dire. Bref, les phases à la Total Annihilation sont réalisées en 3D, il y a un petit air de famille, ce qui signifie entre autres que le relief du terrain jouera sur l'efficacité de vos troupes. La version que nous avons eue entre les mains était encore à un état de développement... disons précoce, et il manquait pas mal de choses pour que l'on puisse vraiment se faire une idée de la bête. Tout ce que l'on souhaite, c'est que Wells ne se retourne pas dans sa tombe lorsqu'il jouera à la version finale, prévue pour le mois d'octobre. Faut pas le faire chier, H.G., c'est le genre à vous foutre un bordel monstre dans un pays en moins de dix minutes avec une simple radio. Ah merde, non, c'est l'autre, j'm'a gouré. Bref, tout ça pour dire que j'ai la forte impression que les programmeurs vont passer quelques nuit blanches pour finir le boulot à temps. Bon courage les gars !

Fihstone



▲ C'est tout en 3D, comme Total Annihilation.



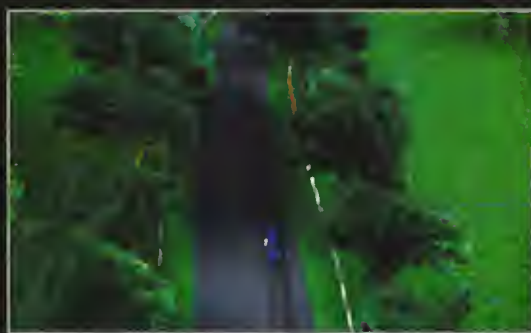
▲ Le principe de base reprend celui de Risk, le célèbre jeu de plateau.



▲ Les combats se déroulent aussi bien de jour que de nuit.

Preview

SIMULATION DE F1
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Monaco Grand Prix Racing Simulation



Et voilà, la meilleure simulation de Formule 1 au monde est en passe de connaître une suite, et c'est une sacrée bonne nouvelle pour nous, les joueurs. Il faut dire qu'un an après sa sortie, la concurrence n'a toujours pas été foutue de sortir un soft qui lui arrive à la cheville. Ça veut tout dire quant à la qualité du boulot réalisé par les développeurs français. Mais comme ces perfectionnistes sont des perfectionnistes (oui, bon...), ils se sont remis à bosser sur leur bébé afin d'en améliorer encore les caractéristiques et de proposer cette fois la saison 97. Le réalisme du pilotage a été approfondi, c'est-à-dire que la voiture deviendra beaucoup plus dure à contrôler au niveau expert. L'intelligence des pilotes a également été revue à la hausse, et chacun d'eux devrait posséder un type de pilotage réellement personnel. Deux nouveaux modes de jeu seront présents, à savoir un mode carrière (vous commencez dans une petite écurie, à vous de faire vos preuves pour devenir champion du monde) et un mode scénario (vous pourrez revivre de vraies situations et remplir des objectifs précis). Il sera également possible de jouer sur Internet afin de participer au Championnat du monde comme les grands (jusqu'à huit participants). Enfin, reste à parler de la réalisation, qui a subi une bonne mise à jour grâce à une optimisation du moteur 3D et à l'adjonction de nouveaux effets visuels (réflexion du paysage sur les voitures, jeu des suspensions, etc.). En revanche, Ubi ne bénéficie plus de la licence FIA (d'où le changement de titre), vous ne retrouverez pas les vrais sponsors, les vrais noms des pilotes, et encore moins les véritables écuries. C'est très con, mais un éditeur graphique permettra de personnaliser entièrement le jeu, ce qui devrait permettre de combler ce handicap. Inutile de vous dire qu'on attend le test avec impatience.

Fishbone

42"501
/15 Laps

POS 8/8

Fac +0'00"960



De nouveaux effets visuels ont été programmés. Ici, l'effet dit de "la gaufre rieuse". ▶

◀ Un circuit rétro vous permettra de revenir aux sources du pilotage.

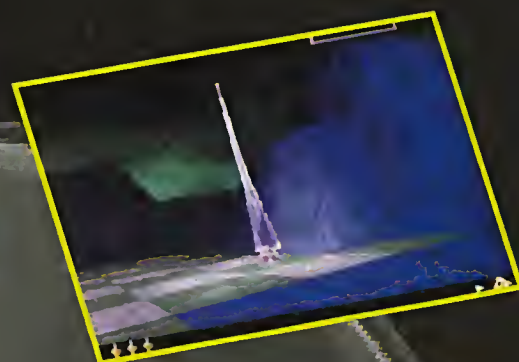




Auto Destruct



Dark Omen



Sentinel Returns



S.C.A.R.S.



Tekken 3



World League Soccer '98



Wreckin' Crew



Alundra



Ninja

**Vous en connaissez beaucoup vous des magazines
qui vous proposent 9 démos ?**

PlayStation™

En vente dès le 9 septembre

M A G A Z I N E

Preview

SIMULATION DE F1
PC CD-ROM
EDITEUR SIERRA/
CENDANT SOFTWARE
DÉVELOPPEUR PAPYRUS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Grand Prix Legends

Crissement de pneus. Long dérapage. Épaule écrabouillée contre la portière droite. Sales vibrations du volant. Fumée noire dans le rétro. Une roue prenant la tangente. Ce n'est pas possible ! Aïe ! Gradin droit devant ! Vite, vite, il faut s'extraire ! Le brasier qu'est devenu ma Lotus 49 compromet sérieusement mes chances de victoire pour la saison. Encore une année de foutue ! Je ne suis que le troisième pilote à abandonner. Cette année 67 restera dans bien des mémoires...

Eh oui ! L'année 67... Combien de fois les anciens nous en ont-ils rebattu les oreilles ! Cette simulation de Formule 1 recrée l'histoire de manière fort prometteuse. Nouveau moteur graphique, nouveaux parcours... Redécouvrir le passé offre bien des perspectives grâce à la reconstruction de circuits maintenant absents des saisons. Spa, Monza et une douzaine d'autres nous feront découvrir toutes les joies et les épreuves endurées par des pilotes légendaires comme Bruce McLaren ou Graham Hill. Mais ce ne sont pas les seules réjouissances que nous proposera Sierra.

Grâce à l'utilisation d'un nouveau moteur 3D, le soft devrait proposer un superbe réalisme. La modélisation des voitures de course d'époque reste incroyable. À croire que les développeurs se sont plongés dans leurs vieux bouquins de Physique. Action, réaction, loi de la gravité, force centrifuge, les principes de base sont appliqués à chaque pièce de la voiture. Ainsi au fur et à mesure des tours de circuit, les pièces subissent déformation et usure. Elles travaillent et réagissent. Des tremblements de la carlingue : c'est le châssis qui entre en plein roulis. Même le pilote n'y échappe pas. Un virage un peu trop serré, et votre tête est projetée sur le côté. Une simulation ? Que nenni, plutôt une application de physique. Les joueurs n'en souffriront pas car les sensations seront rendues au centuple. Et si les concurrents sont servis par une bonne IA, la jouissance n'en sera que plus élevée.

Ajoutez à cela un graphisme 3D magnifique, des animations splendides et un mode réseau, vos papilles gustatives saliveront jusqu'à la rentrée. Entendre les craquements de la boîte de vitesse, écouter le rugissement du moteur qui s'emballa, les pneus hurler lors d'une longue glissade et les applaudissements d'une foule en délire lors d'un dépassement de maître, dois-je vous en dire plus ?

Kika

▲ Une longue glissade. Le temps semble comme suspendu. Le bruit du dérapage fait exploser cette bulle de moment éternel juste à temps pour vous rappeler de tourner le volant avant la rambarde.



▲ Certains concurrents ne seront pas plus heureux que vous. Lueurs rouges et fumées, même au travers de votre pare-brise sale, le feu se devine.

Preview

COURSE DE BAGNOLES
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR
ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



▲ Dans la rubrique «nouveau», voici la voiture qui brûle.



Need For Speed 3 Hot Pursuit



Need For Speed 3 pointe le bout de son pare-choc chromé, et il semble bénéficier des atouts nécessaires pour faire oublier son médiocre prédécesseur. Au programme, quatorze véhicules (Jaguar, Ferrari, Lamborghini) totalement inabornables pour la masse laborieuse, vous attendent, histoire de participer à - on se refait pas - des courses sur route ouverte ou sur circuit. Mais cette fois, les keufs seront de la partie puisque vous pourrez vous faire gauler par la flicaille hostile si vous avez tendance à trop traîner. Des effets visuels plutôt cool ont été implémentés, comme des feuilles qui volent au passage des roues, des voitures qui prennent feu, ou bien encore des reflets sur les carrosseries. Bon, comme on n'en sait pas beaucoup plus pour le moment, je vais pas noircir du papier histoire de faire style, je remplis du papier pour ne rien dire. Style j'écris, là, comme ça, genre je raconte ma vie alors que pendant ce temps-là j'aurais pu vous donner des tas d'infos importantes. C'est con, et surtout c'est des choses qui se font pas. Voilà.

Fishbone

▲ Un tableau de bord comme on les aime.

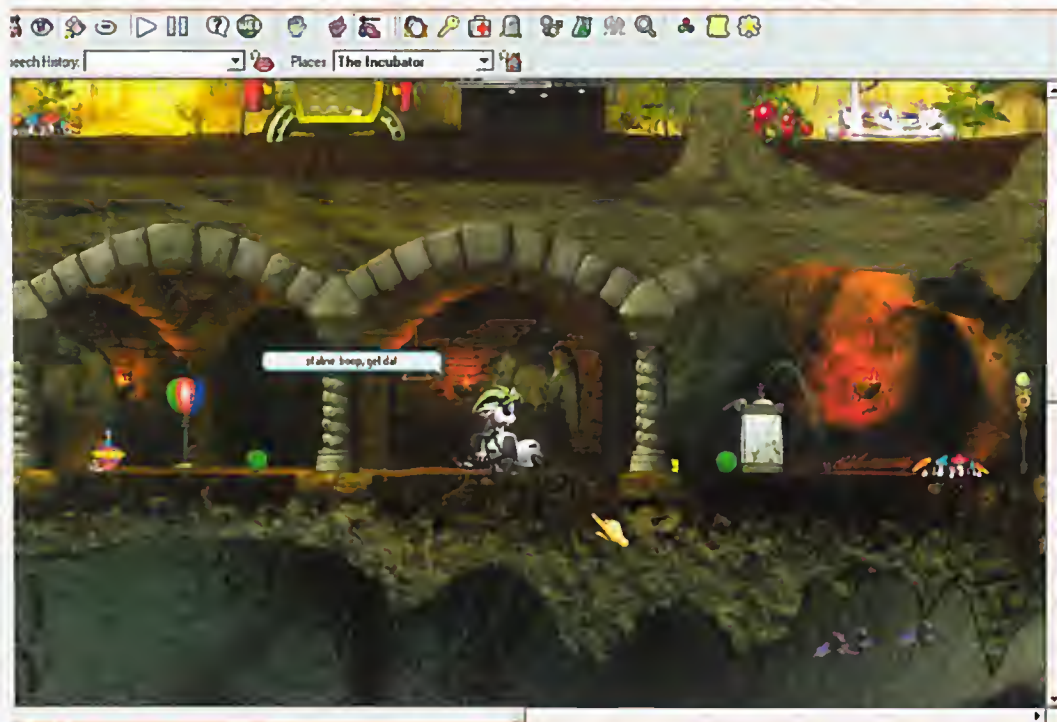
◀ Ça a tendance à inspirer confiance quant à la qualité d'un jeu, des tofs comme ça.



BETA VERSION

QUE PEUT-ON ATTENDRE DE LA SUITE D'UN JEU BASÉ SUR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ? DES CRÉATURES PLUS FUTÉES ? UN MONDE PLUS VASTE ET SIMULANT UN ÉCOSYSTÈME RÉALISTE ? DE NOUVELLES ESPÈCES ? CRÉATURES II NOUS OFFRE LES TROIS, ET MIEUX ENCORE.

Créatures II

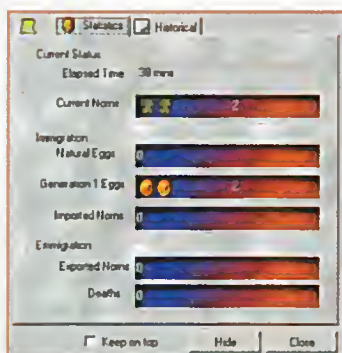


MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	GESTION DE VIE ARTIFICIELLE
ÉDITEUR	MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR	CYBERLIFE GB
SORTIE PRÉVUE	OCTOBRE

Lorsque ce jeu est tombé dans nos mains, il y a bientôt deux ans, nous avons tous été fascinés par sa grande originalité et ses possibilités d'évolution qui nous semblaient quasi infinies. Depuis lors, les expériences de vies plus orientées "grand public" ont fait leur apparition, et nous avons pu voir "Finfin le dauphin" et "Roger le Tamagotchi" peupler l'univers d'enfants désœuvrés et d'adultes sentimentalement sous-développés. C'était l'occasion rêvée pour que "Créatures" fasse sa deuxième apparition, au grand bonheur des fanatiques du genre, dont je suis toujours pour des raisons qui me sont encore inconnues à ce jour (NDRC : entre Pygmalion et Sade ?). Le premier jeu, qui s'est vendu à un demi-million d'exemplaires de par le monde, offrait plus un aspect expérimental que ludique. Cette fois-ci, l'équipe de Cyberlife, qui semble bien loin de vouloir abandonner ce principe, a décidé de pousser l'expérience encore plus loin.

Entre les deux titres, il s'est passé quand même bien des choses : tout d'abord, une communauté d'éleveurs très fournie est née dans tous les recoins d'Internet. Le "Créatures Ring" (serveurs Web consacrés à ce titre et reliés entre eux) comprend plusieurs centaines de sites où les joueurs ont pu trouver en deux ans de nombreux add-on, utilitaires, kits scientifiques et autres outils pour tripoter les Norns jusque dans leur ADN. Mais chacun de ces sites contient aussi des créatures faites maison, fierté de leur propriétaire, et mises à la disposition de tous dans le but d'obtenir de nouveaux croisements inédits.

Créatures permet d'expérimenter une vie artificielle comme dans un laboratoire de recherche



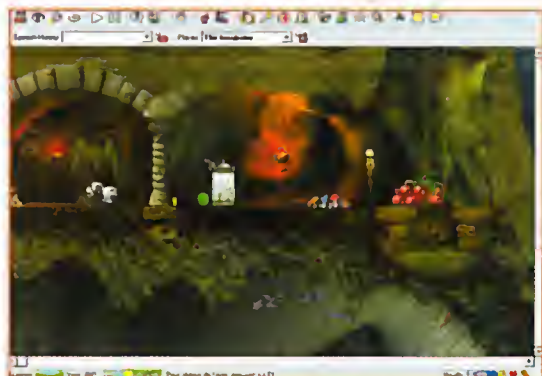
■ Kézako Créatures ?

Créatures est un "jeu" permettant d'expérimenter une vie artificielle très simple (simple, en regard de ce qui se fait de mieux dans les laboratoires scientifiques, en moins austères). Dans un monde contenu dans une sorte de serre, des scientifiques aujourd'hui disparus ont créé deux espèces : la première, les Grendels, fut le résultat d'une expérience ratée : laids et agressifs, ils furent abandonnés dans leur coin. La seconde représente des Norns d'une grande intelligence, qui bénéficient d'une capacité d'adaptation hors du commun et ressemblent à un croisement entre un chinchilla, un écureuil

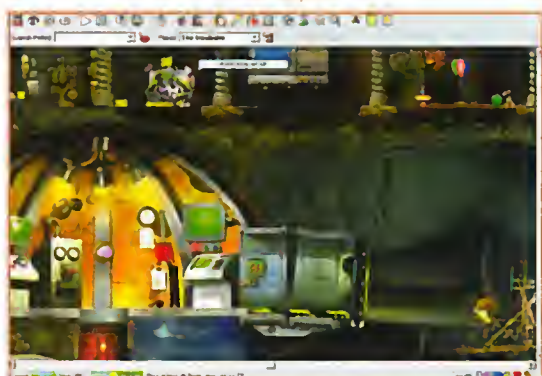
Questions à Lee Singleton, producteur de Créatures II



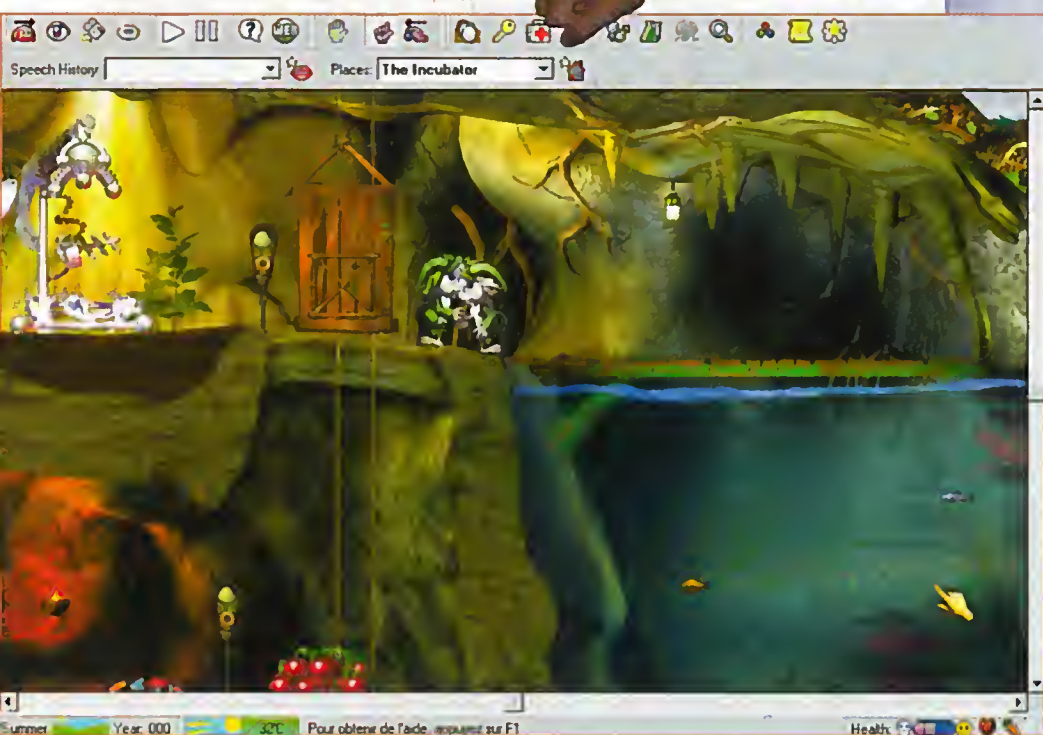
▲ Les machineries sont aussi nombreuses et impressionnantes que les machines outils d'une usine Renault



▲ Un nuage arrose les graines de cactées poussant autour du vieux temple



Un paysage pas trop éloigné de l'incubateur. On y retrouve nos amis les ascenseurs et téléporteurs ▼



Joystick : La question à dix francs : pourra-t-on importer nos anciennes créatures dans cette nouvelle mouture du jeu ?

Lee Singleton : Oui bien entendu, non seulement celles que vous avez élevées mais aussi toutes celles provenant des sites Internet et des autres éleveurs. Comme dans les dernières versions du premier jeu, si la couvée est vide, six nouveaux œufs feront leur apparition dans le nid. La plupart des utilitaires annexes que l'on pouvait trouver sur le Net concernant Créatures I sont maintenant intégrés aux kits scientifiques de la seconde mouture.

Joystick : Jusqu'où pouvons-nous aller dans les recherches génétiques ?

Lee Singleton : Eh bien, avec la machine génétique qui est l'une des pièces les plus importantes à trouver, on peut mélanger et mixer ensemble n'importe quel type de créatures : deux Grendels et un Norn par exemple. L'œuf produit pourra contenir une créature unique, un mix de tous ces types d'ADN et avoir une apparence bien à elle.

Joystick : L'avènement des Tamagotchis ? et celui de Finfin, le dauphin vous ont-ils fait du tort ?

Lee Singleton : Nous avons beaucoup parlé de ces petits machins entre nous. En fait, l'analogie entre ces jouets et Créatures s'arrête très vite. Ces petits êtres ne font en réalité pas grand-chose d'intelligent. Eh oui, beaucoup

de personnes ne connaissant pas la vraie nature de Créatures nous associent à tort à ces choses ou encore à Dogz ou Catz.

Joystick : Est-ce que Cyberlife est ouvert aux développeurs extérieurs ? Verra-t-on naître de nouveaux add-on/objets, espèces comme pour le premier volet ?

Lee Singleton : Eh bien oui, comme pour la première version, nous avons distribué des kits de développement aux fanatiques les plus fidèles, qui sont en fait ceux qui s'étaient donné la peine de créer quelque chose pour Créatures. Des gens passionnés et de confiance.

Joystick : La cellule de Recherche et Développement constitue-t-elle une part importante de Cyberlife ?

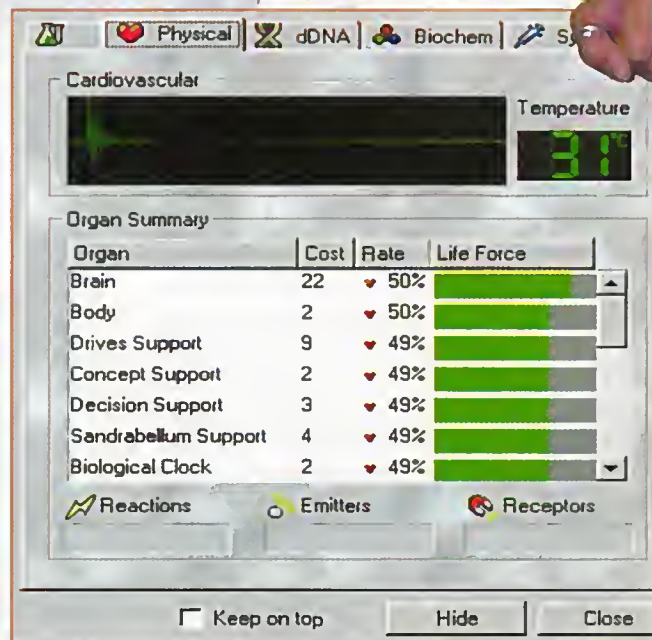
Lee Singleton : Oui absolument, les effectifs alloués à cette division sont beaucoup plus élevés que chez les autres développeurs. Cette dernière est dédiée à la création et au développement de routines pour les futurs projets.

Joystick : À propos de ces derniers, que préparez-vous ?

Lee Singleton : De nombreuses choses tournant autour de Créatures, on concocte même un Créatures Junior destiné aux gosses de cinq ans, avec un monde moins dangereux et une façon plus évidente de soigner les créatures malades. Mais parallèlement, Cyberlife travaille sur des applications beaucoup plus sérieuses et à des contrats importants, notamment avec British Telecoms.



Le kit scientifique de biologie, qui permettra d'évaluer la forme d'un foetus. ▼



PASSI



EN CONCERT

03/11 PARIS/ZENITH

14/10 BASTIA
16/10 LYON
17/10 CLERMONT-FERRAND
18/10 ROUEN
20/10 CAEN
21/10 LE MANS
23/10 RENNES
24/10 LORIENT
27/10 MULHOUSE
29/10 BRUXELLES
30/10 LIEGE
31/10 DIJON

01/11 LILLE
06/11 SAINT-ETIENNE
07/11 NANCY
10/11 GRENOBLE
11/11 NICE
13/11 MARSEILLE
14/11 MONTPELLIER
15/11 TOULOUSE
18/11 BORDEAUX
20/11 BREST
21/11 NANTES

Preview

SIMULATION ÉCONOMIQUE
PC CD-ROM
ÉD. TOPWARE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR N.C.
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Knights & Merchants



Knights & Merchants a un petit air de The Settlers, vous savez, le soft de Blue Byte. C'est normal, y paraîtrait que le développeur principal a bossé dessus. Depuis il se serait barré de Blue Byte pour créer le soft dont il rêvait. Un Settlers, mais en plus complet.

Knights & Merchants se présente donc comme un jeu de gestion en temps réel. Il recrée une économie médiévale telle qu'on pouvait la trouver dans les pays anglo-saxons en 1200 de notre ère. Vous allez incarner un capitaine de la garde au service d'un empire en déclin. Votre mission, Harold, consistera à reconquérir une à une les provinces du royaume et botter les fesses de ces satanés barons rebelles. Il y a quinze niveaux à contrôler et à protéger des félons. Le tout entrecoupé de scènes cinématiques, comme il se doit.

Dans Knights & Merchants, la clef de la victoire réside dans la construction et l'administration de votre province. Rien ne sert d'avoir une armée de puants si vous n'avez rien pour les nourrir et les équiper ! Pas moins de 24 industries différentes sont présentes. Vous devez ainsi vous assurer que les mineurs dans les gisements de fer et de charbon récoltent suffisamment de matière première pour approvisionner les fonderies. Ces dernières vont ensuite raffiner le métal à la base des armes équipant vos soldats. Des armes qu'il faudra acheminer jusqu'aux barraquements. Une bonne organisation sera donc cruciale. Si vous avez correctement placé les routes et les usines, embauché les bons ouvriers, tout se déroulera en douceur et les produits finis arriveront automatiquement à bon port. Ce qui vous permettra de vous consacrer à la phase suivante du jeu, haha ! les combats.

Il y a 9 unités différentes (éclaireurs, lanciers, archers, chevaliers...) groupées en 4 familles. Lors des combats, vous pourrez organiser les troupes en divisions et explorer les tactiques particulières, les avantages et désavantages de chaque famille.

Côté réalisation, Knights & Merchants nous la joue mignon. Le terrain est très vallonné avec des effets d'ombrage de Gouraud et de nombreuses textures. Le plus marquant se situe au niveau des animations des bâtiments. Ces animations sont décomposées en nombreuses phases. Bref, les amateurs de Settlers devraient trouver dans Knights & Merchants les ingrédients habituels, avec une gestion nettement plus poussée.



▲ Le célèbre pont de la rivière Kwai.

lansolo

Preview

SIMULATION DE F1
PC CD-ROM
ÉDITEUR MIDAS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR REALITY
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



▲ Pas mal de pannes et de dégâts différents seront présents.



24TH OF 24
LAP -/66
0:00.000

Johnny Herbert's GP 1998



▲ Le départ de Monaco, le circuit le plus prestigieux et gourmand en puissance.

Bon alors, que je vous explique. Vous vous souvenez du test de Honda Castrol Ajax Super Vizir Bike ? Bien. Remarquez c'est pas trop dur, puisqu'il se trouve dans ce numéro. Donc vous vous souvenez, c'est sûr. Eh bien, vous reprenez le moteur 3D, pratiquement les mêmes menus, les mêmes options, vous changez les bécans en bagnoles, le graphisme des circuits, et hop, un nouveau jeu ! De la Formule Un donc, officiellement sponsorisée par Johnny Herbert himself, et même qu'il doit trouver que son jeu est formidable. Mouais. Pour ce qu'on a pu en voir, c'est du classique, on ne sera pas surpris. Les vrais circuits, les vraies bagnoles, la vérité sur le vrai, les sponsors et toute la clique de parasites qui s'incruste à chaque Grand prix, tout ça ne sent pas trop le neuf. À vue de nez, ça sera pas l'enthousiasme débordant au moment du test, mais on verra ça plus précisément le mois prochain. C'est incroyable le nombre de fois que j'ai pu écrire ça.

Fishbone



<DRIVER 3>



0 MPH
(1)



REPLAY
16TH OF 24
LAP -/67
0:00.000

0 MPH
(1)

Voici ce qu'on appelle un faux départ. ▲

LE GUIDE VIDÉO DVD LASER / LES FILMS DE A à Z / JEUX VIDÉO / MULTIMÉDIA / MATÉRIEL

PRIX SPÉCIAL
18F

VIDEO7

SEPTEMBRE 1998 - N° 191 - 18600 F. BELG 130 FB / CAN \$ 3.95 CH 5 FS / COM 27 F PHOTO OUTLINE ACTE 2

Kim Basinger tient bon la rampe
**LES MAUVAIS GARÇONS
D'HOLLYWOOD** par James Ellroy

- X files: Béatrice Valle à confesse / Le pape du porno gay
- Les inédits du "Cinquième Élément"
- Écrans plats, paraboles: comment choisir?

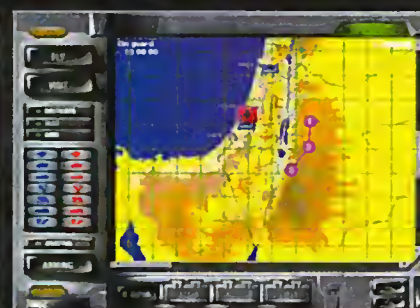
■ Prix spécial 18 francs

Preview

SIMULATEUR DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR
JANE'S COMBAT SIMULATIONS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



▲ Pour une fois, le graphisme de l'appareil est compatible avec les textures du terrain.



▲ Le planificateur de missions commun à tous les jeux de Jane's.



Israeli Air Combat



Est-ce le plateau du Golan ? La colline de Massada reboisée ? J'ai toujours été une bouse en géographie israélienne. ▼



Pour la première fois, un jeu nous propose la simulation d'une force aérienne au complet. Bien entendu, l'armée de l'air israélienne ne compte pas que sept uniques avions, mais au moins un effort aura été fait en comparaison d'autres jeux où l'on ne peut prendre les commandes que d'un seul et unique appareil. Le moteur graphique de Israeli Air Combat peut avoir de quoi surprendre de prime abord : les terrains sont représentés d'une façon assez originale et vraiment réaliste. Ils ont en effet été réalisés à partir de vues satellites. On a parfois l'impression de voir un simulateur de Thomson du début des années 80 ou une version un peu guerrière de Flight Unlimited II. La finesse des images utilisées nous donne d'après Jane's une résolution de l'ordre de 10 mètres par pixel, et même sans accélération on retrouve des textures et des teintes réalistes sans "effet de tuiles". Si dans la version mise à notre disposition on pouvait encore voir des montagnes de pixels, le vol était agréable et les paysages réalistes. Vu de l'extérieur, les commandes de l'avion font bouger les gouvernes des appareils et les tirs d'armes offrent des effets graphiques très propres. Les forces aériennes israéliennes disposent d'un réservoir d'avions fort variés et tous de grand intérêt pour un simulateur. Cette nation est en effet très portée dans le domaine de l'import (Phantom, Mirage, F-15 et F-16) et de la photocopie de plans (le Kfir, pompage avoué du Mirage) sans oublier le Lavi de construction locale, équivalent de notre Rafale. C'est n'est donc pas moins de sept avions qui

sont mis à notre disposition dans Israeli Air Combat, appareils utilisés dans les étapes clés de l'histoire de Sion. C'est d'ailleurs l'un des principaux arguments du développeur qui présente ce jeu comme étant le premier à offrir une force aérienne dans son ensemble. Chacun des appareils a été conçu et vérifié par des pilotes encore actifs dans l'armée de l'air d'Israël, et on peut donc s'attendre à prendre les commandes d'appareils réalistes quant à leur modèles de vol.

Les tableaux de bord sont assez complets et réalisés avec des photos, mais ce qui peut être plus intéressant est sans aucun doute le fait que tous les systèmes d'armes et d'avioniques propres à chaque appareil devraient être modélisés un peu à la manière de l'antique Chuck Yeager Air Combat. Les campagnes (au nombre de six) regroupent des extrapolations, mais aussi trois suites de scénarios historiques où l'armée de l'air de ce pays a marqué l'histoire : la guerre des Six jours, le conflit du Yom Kippour et l'escarmouche de la guerre du Liban. Chacune d'entre elles comprend des missions qui se sont réellement déroulées, comme la destruction quasi instantanée de l'artillerie syrienne. Les ailiers qui vous accompagnent dans vos missions prennent des formations adoptées par les vrais pilotes de cette contrée et suivent les procédures en vigueur. Chouette, que je me dis. Le jeu offrira une accélération Direct 3D, 3Dfx et Bus A.G.P. et les parties en réseau offriront un mode Head To Head, coopératif et équipes contre équipes par Internet ou réseau local. Le jeu réseau propose aussi deux avions supplémentaires : un Mig-29 et un Mig-23.

Bob Arctor



VOTRE JOYSTICK POUR 24 F C'EST POSSIBLE !



PLUS DE
38%
de réduction

11 magazines
+ **11 CD-Rom PC**
+ **11 booklets**
soluces

259 F
au lieu de 418 F soit
159 F
d'économie

B U L L E T I N D A B O N N E M E N T

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP2 59718
LILLE CEDEX 9

OUI je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYSTICK pour **259 F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie.

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
Chèque bancaire ou postal
Mandat-lettre
Carte bancaire n° :
Date d'expiration :

Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance : 19
Ordinateur :
Pseudo* :
(* à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)
Signature obligatoire :

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Fauts, 11 - 1070 Bruxelles. 1 an (11 N°) : 2 100 FB au lieu de 1570 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Taux étranger : sur demande au 01 44 89 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Preview

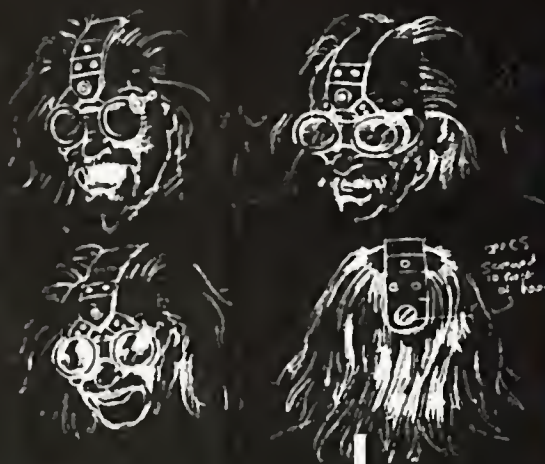
ARCADE

PC CD-ROM

ÉDITEUR HASBRO INTERACTIVE

DÉV. VIS INTERACTIVE PIC

SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Hedz

Des têtes, uniquement des têtes ! Couronnées, starisées, mondialisées et caricaturées. Dans Hedz, les têtes bourgeonneront comme des excroissances géantes sur des corps minuscules. Le gnome deviendra un combattant dans des arènes internationales. En mode seul ou réseau, les affrontements des grosses têtes éclabousseront vos écrans d'éclairs, d'explosions, d'animations en tout genre. Comme dans certaines tribus d'Amérique du Sud, un chapelet de têtes choisies avec soin parmi un ensemble impressionnant ornera l'entrée de votre hutte. La saison des combats vous permettra de faire appel aux qualités de chacune d'entre elles pour trouver des bonus et vaincre vos adversaires. Vous pourrez alors vous réjouir des nouveaux trophées qui viendront enrichir vos collections. Les dernières arrivées participeront vite aux prochains combats, une fois qu'elles vous auront livré le secret de leur pouvoir. Ce soft vous offrira la possibilité de combattre avec un seul personnage, remplaçable en plein jeu par n'importe laquelle de vos possessions.

Dans des décors variés, les différents niveaux vous permettront de traverser des passerelles glissantes, d'escalader des parois à pic et déjouer des pièges comme le ferait un véritable Indiana Jones. Vous vous perdrez dans les méandres du graphisme, exclusivement en 3D, et les sauts et les vols de vos super-têtes rendront encore plus tortueuse votre progression.

Hasbro nous livre là un jeu d'arcade revisité par une sacrée somme d'humour et d'originalité. Si sa mariabilité le rend aussi fun que la collection croissante de caricatures destinées à remplir votre escarcelle, alors ce soft deviendra vite un classique à posséder absolument dans votre panoplie de joueur accro.

Kika



▲ Chacune de vos têtes possèdera une arme spécifique. À vous d'utiliser le personnage qui vous ouvrira le passage vers la fin du niveau.

Une simulation d'hélicoptère
qui atteint les sommets...

Gagnez des jeux TEAM APACHE

PC CD - WINDOWS 95 & 98 - VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE



SUR LE

3615 Joystick



1,29F/MN

Preview

SIMULATEUR DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉV. DIGITAL IMAGE DESIGN
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



▲ Le planificateur de missions. Ici, on définit les altitudes des waypoints pour le calcul d'emport de carburant.



Total Air War

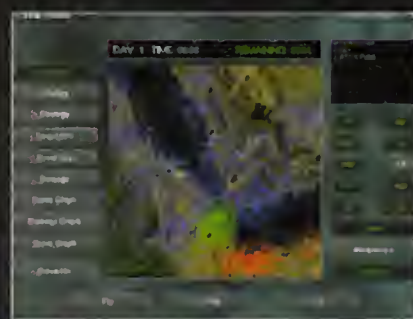
Total Air War est une extension pour le meilleur simulateur de vol de l'année, à savoir F-22 A.D.F. Bien loin d'être un simple pack de mission comme Red Sea Operations sorti il y a deux mois, Total Air War va introduire de nouvelles notions de gameplay sur cette simulation. À peu de choses près, TAW est l'équivalent du pack Tactcom pour EF2000, c'est-à-dire un add-on permettant au joueur de s'affranchir du dirigisme des missions pour mener sa propre guerre aérienne comme il l'entend ou presque.

Dans F-22, les campagnes n'étaient qu'une simple suite de scénarios où l'on ne pouvait pas changer grand-chose : on s'embarquait à bord du Raptor, volant vers des objectifs définis par le commandant avec une cargaison d'armes elle aussi pré-définie. Grâce à TAW, il est désormais possible soit de suivre la guerre de son fauteuil en laissant les événements suivre leur cours, soit intervenir à tout moment en s'embarquant dans un poste de commandement avancé (un AWACS) pour assigner des missions et surveiller l'espace aérien, soit encore se mettre dans la peau d'un commandant de base en gérant les équipages et en définissant de manière précise des missions à accomplir pour un groupe d'avions. Bien entendu, à chaque fois qu'un F-22 sera présent à quelque endroit que ce soit, il sera possible de «sauter» dans son cockpit afin de tenter de régler la situation par ses propres moyens. Le mode Officier d'armement nous autorisant enfin à choisir ce que l'on emporte avec nous dans l'appareil, nous permettra d'avoir une influence tant sur le poids et la vitesse de l'avion que sur sa discrétion dans le cas d'emport d'armes sur les ailes (le F-22 possède une soute interne et il est quasi invisible tant que tous ses joujoux sont contenus à l'intérieur).

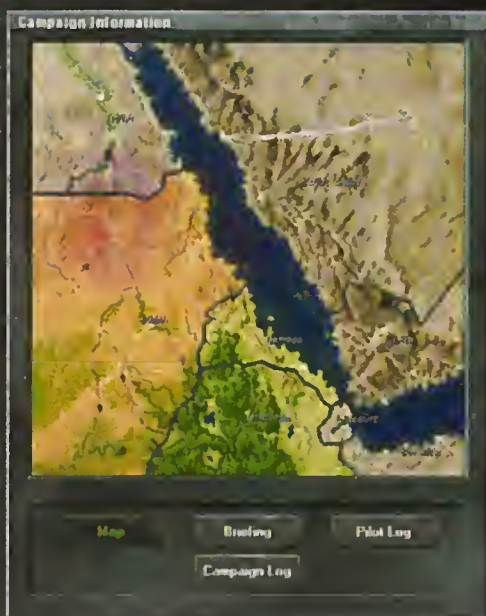
Sur une carte globale semblable à celle de l'AWACS et munie de tous les filtres possibles pour avoir une vue claire de l'ensemble des éléments présents sur le champ de bataille, on pourra suivre le conflit dans sa globalité en temps réel (ou accéléré). Chaque élément se mettra à bouger, et une liste de missions disponibles ainsi que leur type (support aérien, interdiction, recherche et destruction) s'affichera dans un coin, permettant de choisir ce qui correspond le plus à nos goûts et à notre grade. Chacune de ces sorties sera paramétrable de A à Z, tant sur le type d'alliés (d'avions) susceptibles de nous accompagner que sur les objectifs à atteindre, les points de navigations à emprunter et leurs altitudes ou encore le type de tactique à adopter. À l'instar de son jumeau Tactcom, le champ de bataille évoluera, la ligne de front se déplacera et la destruction d'objectifs clés (radars, usines, bases aériennes) influera grandement sur le déroulement du conflit. La reconnaissance jouera aussi un rôle essentiel, puisqu'elle nous fournira une multitude d'informations utiles sur les objectifs.

TAW garde tous les éléments ayant fait le succès de F-22 A.D.F. Il bénéficie aussi des modifications du dernier patch et introduit de nouvelles améliorations graphiques assez peu nombreuses certes, mais plutôt attrayantes, telles les graphismes adaptés aux machines à base de P-II AGP ainsi que des nuages en vraie 3D. TAW supporte aussi les joysticks à retour de force.

Bob Arctor



Les cartes géopolitiques de la Mer Rouge.



De nombreux conflits à difficulté croissante sont disponibles. ▶

Preview

SIMULATION D'INDY CAR
PC-CD ROM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR N.C.
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Newman Haas



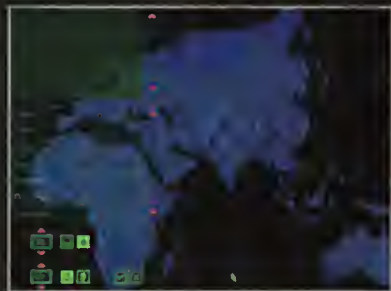
Un de plus. Pas de mystères, les jeux de bagnoles se vendent bien sur PC. L'avalanche des simulateurs à roulettes n'est donc pas prête de se tasser. Ce coup-ci, voici de l'Indy, ce qui n'est pas spécialement pour me plaire. Mais un effort a été fait pour proposer autre chose que des circuits ronds, et certains jeux rappellent même la Formule 1. Je passe aux commandes de l'engin : la conduite elle aussi est plus nerveuse que ce que nous proposent d'ordinaire les titres d'Indy. Les sensations sont plutôt celles du Nascar. Graphiquement, nous sommes très loin d'un F1 Racing, par exemple, mais ceci laisse aussi présager qu'il faudra peut-être une configuration inférieure à celle d'un ordinateur de la NASA pour faire tourner le jeu. La gestion des avaries est assez prometteuse. À noter également des bouts de carénage qui volent lors des crashes, bouts que les concurrents peuvent se prendre dans la gueule.

Conducteurs et circuits seront bien entendu authentiques, avec la présence de grands noms tels que Jimmy Vasse, Mark Blundell, Scott Pruett, le tandem Newman/Haas, Christian Fittipaldi ou encore Michael Andretti. Il sera possible de s'affronter jusqu'à huit en réseau local et à deux par modem. Mais ça reste de l'Indy, un genre dont on se fout pas mal en France. J'espère qu'on refourgue des simulateurs de pétanque aux zétazunis, y a pas de raison.

monsieur pomme de terre

Preview

WARGAME
PC CD-ROM
ÉDITEUR MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR SSI
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



People General

Après la série des Allied General et autre Panzer, SSI quitte le domaine historique pour explorer de nouveaux territoires à l'instar de l'excellent Fantasy General. Cette fois, tout se déroule dans un monde futuriste et néanmoins guerrier. En 2005, l'être humain n'aura pas le temps de s'ennuyer. La récession chaotique aura vu la fin du rap, de la musique techno, de Patricia Kaas et du lobby des pharmaciens (non, bon, c'est pas dans le jeu, mais j'extrapole. Une envie, pour ainsi dire). Le Terrien n'aura pas d'autre choix que de se livrer à son activité favorite : la guerre. En gros, l'histoire est simple : après le démantèlement de l'Union soviétique et le déboulonnage de la statue de Lénine, qui avait été placée par le peuple sur la grand' place du petit prolétariat à Stalingrad, les voisins chinois se disent un truc du genre : « Ouais, y a pas de raison de pas profiter de la Sibérie comme lieu de villégiature, y en a marre, on en a été privé depuis Gengis Khan. On crève de chaud ici, on bouffe que des crevettes et des nems, et puis zut on y va juste après la mousson ». Face à cette marée jaune, une coalition (suivez-moi, ça devient fin) américano-néo-soviétique servant à la foi le peuple, la liberté de l'individu et l'économie de marché (l'es sûr ?) s'est formée, afin de mettre un terme à cette invasion territoriale. La mauvaise nouvelle étant que vous devez la diriger et la mener à la victoire. Bigre !



Doté du nouveau moteur de la série des Five Star, qui avait été inauguré par Operation Panzer, People Commander nous revient avec encore plus de terrains photoréalistes d'unités et de scénarios (même si les villes sont un peu futuristes). Chacun de ceux-ci retrace des événements hypothétiques se déroulant dans cette Troisième Guerre mondiale. La grande originalité de People General est qu'il introduit plein d'éléments hi-tech, que ce soit dans le domaine des véhicules (Abrams, Apaches), des avions ou encore des armes (Sams). On aura enfin le droit à des tirs de grande portée ainsi qu'à des armes guidées et des missiles. Ces armes du proche futur sont, d'après SSI, basées sur des approximations fort réalistes. Ces nouvelles possibilités modifient grandement les tactiques et les réflexes que l'on avait conservés de la série vieillissante des Five Star. En effet, on ne parle plus ici de lance-roquettes tirant sur une distance de deux hexagones, mais de véritables pièces d'artillerie, d'hélicoptères d'assaut et de bien d'autres unités croustillantes, fers de lance technologiques des nombreuses nations présentes. Face à tous ces jeux de stratégie en tour par tour, s'enrichissant de possibilités graphiques originales, People General pourrait bien relancer la mode du bon vieux wargame hexagonal accessible à tous, qui avait fait le succès de grands jeux tels que Panzer ou Fantasy General. On devrait pouvoir retrouver un gameplay accessible à tous et proposant un jeu passionnant aux règles très simples. Le jeu en réseau est prévu pour quatre joueurs en mode local, par e-mail ou modem.

Bob Arctor



Preview

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN
DÉV. ZIPPER INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



Pas de zoom mais un écran vous permet de voir en gros plan la zone sur laquelle vous dirigez votre viseur. ▶



Tank Blaster



Tank Blaster, malgré la consonance fiction, est un jeu d'arcade évoluant dans un monde bien réel. Vous n'y verrez aucun blaster, mais seulement des véhicules militaires classiques comme des tanks armés de lasers et autres gentilles de ce genre. Arcade pure et dure, l'intérêt du jeu paraît a priori assez limité. Mais les missions semblent très bien conçues. Ainsi, vous affronterez des ennemis dans des environnements très variés. Vous vous retrouverez en pleine guérilla urbaine et même vous vous surprendrez à jouer à 20 000 lieux sous les mers avec un sous-marin de poche. Car votre intérêt sera renouvelé par la possibilité de piloter un ensemble d'appareils : tank, bateau, avion et sous-marin, donc.

Le graphisme, exclusivement en 3D, sera servi par un moteur offrant une fluidité impressionnante. Gérant les cartes 3D, il vous permettra de vous éclater en alignant les adversaires, sans vous arrêter une seule minute, une condition sine qua non pour vous en sortir au mieux. Le mode réseau sera implémenté. Il permettra aux joueurs de se mesurer dans des cache-cache mortels entre des ruines. Apparemment, tous les éléments ont été réunis pour assurer le succès de ce jeu. Espérons que la version testable le confirmera.

Kika



▲ Les effets lumineux explosent lors des combats avec des couleurs en fonction de l'armement.



▲ Un port comme point de largage, l'arrivée se fait discrètement. Mais l'ennemi a tout prévu. Une tourelle mate au loin. Votre carnoir va vite se trouver mal.

Preview

AVENTURE/ACTION

PC CD ROM

ÉDITEUR PSYGNOSIS

DÉVELOPPEUR

PSYGNOSIS PARIS

SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



La ville de Calli était à l'agonie, décimée par une étrange épidémie. La solution au problème n'était pas bien tortueuse ; il suffisait de ramener une perle verte pour concocter le remède (leurs médecins doivent être un peu bijoutiers aussi). Et puis, voilà, l'accident bête, le zeppelin qui rapportait la perle salvatrice s'écrase sur une mystérieuse tour. Reste aux survivants à trouver sur place de quoi rafistoler leur engin. L'équipage est constituée de quatre personnages, parmi lesquels il vous faudra choisir, en début de partie, celui que vous incarnerez : le lieutenant Ike Hawkins, un cramé de l'armée. Julia Chase, une guerrière féline dont nous aurons le plaisir d'admirer les formes parfaites en vue de derrière. Maxx Havoc, une force de la nature, et Solaar, un talentueux magicien dont le dernier album est sans conteste une grosse merde.

Et puis voilà, l'accident bête, le Zeppelin, qui rapportait la perle salvatrice s'écrase sur une mystérieuse tour.



La meilleure manière de définir ODT est effectivement de le comparer à Heretic

Une fiche de personnage étonnamment riche pour un Doom-like.. ▼



▲ Un système de hot keys plutôt bien foutu.



◀ Toujours pour donner du relief à la dimension «jeu de rôles», l'inventaire est fourni et soigné.



▲ Bonne surprise, dès le premier niveau, on passe aux commandes d'une pièce d'artillerie pour mitrailler du mutant.



Plaisir de toujours frapper des caisses. ▼

Preview ODT



Vous disposerez
également
de 16 sorts,
dont guérison,
vampirisme, bouclier
de flamme,
téléportation etc...



▲ Encore un héritage de la plate-forme :
des bonus à récolter.

Tout a bien changé depuis que le petit cul souriant de Lara Croft a fait son apparition sur nos moniteurs. Éditeurs et développeurs se prennent de passion pour la vue à la troisième personne avec le personnage vu de derrière et des caméras dynamiques qui lui tournent autour à la Lelouch. Même

Origin nous code un Ultima 9 fait de ce bois-là, même Bethesda (Elder Scroll Arena, Daggerfall) code un jeu de rôles sur ce principe. Nous avons déjà vu passer quelques "Clone Raiders", mais il s'agissait surtout de cochonneries. À première vue, ODT semble pourtant sortir du lot : on oublie assez vite les mouvements de caméra, plutôt naturels, et qui ont au moins le mérite de ne pas coller la nausée. La structure du jeu est celle d'un Doom-like : dans des labyrinthes, le joueur se mettra en devoir de buter tout ce qui bouge, puis de déverrouiller les portes qui lui sont interdites, à grand renfort de leviers, de clés, et autres cartes magnétiques, pour encore avancer, buter plus de monstres, etc. L'héritage console reste assez lourd, avec un système de sauvegarde par bornes qu'il est toujours très agaçant de retrouver sur PC. Mais c'est surtout la dimension "eu de rôles" qui a attiré mon attention dans cette preview : au fur et à mesure de son avancée, votre héros récoltera de nouveaux sorts et upgrades qui décupleront ses pouvoirs...

La meilleure manière de définir ODT est effectivement de le comparer à Heretic. Cinq armes sont proposées (mains nues, laser, lance-flammes, électricité et "énergie grise"), armes qui pourront être upgradées jusqu'à huit fois. Mais vous disposerez également de 16 sorts, qu'il faudra trouver à mesure de vos explorations (guérison, vampirisme, miniatu-



riser un ennemi, bouclier de flamme, téléportation etc.). Sur 8 niveaux, 40 ennemis vous serviront de terrain d'expérimentation, tous dotés d'une IA différente, structurée autour de trois motivations : la faim, la peur et la coopération. Au croisement entre Tomb Raider et Heretic, ODT pourra naturellement se jouer en deathmatch, jusqu'à quatre en réseau local et deux par modem ou null modem. Le jeu sortira sur trois plates-formes : PC, mais aussi PlayStation et Nintendo 64. Enfin, à titre indicatif et parce que vous ne l'aurez peut-être pas remarqué tellement c'est bien fait, cette preview est entièrement rédigée sans utiliser une seule fois la lettre "e".

monsieur pomme de terre



◀ Le système de magie vous donnera la dangereuse sensation d'être un demi-dieu. Exercice salutaire pour garder les pieds sur Terre : souvenez-vous, après chaque partie, d'un détail minable de votre vie sexuelle.



▲ Immolation d'un bonze en signe de protestation contre l'existence de Patrick Timsit

Crammond a oublié de connecter le bouton du menu permettant de quitter une course. Avouez que c'est idiot, non ?



ASTUCES CODES INEDITS

3615 CHEAT

SOLUTIONS COMPLÉTES

2,23 F/MN

Preview

STRATÉGIE/SIMCROMAGNON
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN
DÉVELOPPEUR
ILLUSION MACHINE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



▲ Les femmes à la bouffe, les hommes à la guerre, c'est bon pour les contemporains. D'après les découvertes les plus récentes, nos ancêtres des deux sexes combattaient côte à côte avec chacun leurs armes préférées.

L'âge de guerre



À l'ère des dinosaures, les hommes se débattaient dans des conditions inhumaines. Les reins ceints de peaux de bête, ils se regroupaient effrayés autour d'un feu de bois. Pourtant il faut sortir, aller chercher de quoi se nourrir et combattre les tribus pillardes. Dur, dur d'être cromagnon et de survivre. Ce soft vous demandera de donner un petit coup de pouce à l'humanité naissante. À vous de leur montrer comment exploiter les ressources naturelles, construire un village avec de nombreux habitants. Le principe reprendra celui de Age of Empires mais avec une optique plus Sim City. Il y aura certes des combats mais aussi toute une partie exploration, colonisation et gestion. Les habitants seront sexués avec homme, femme et autres. Vous construirez des huttes où ils se cacheront pour faire l'amour. Tous n'auront pas droit à ce privilège. Vous devrez diviser votre peuple en bâtisseurs, parents... Seuls les parents seront des reproducteurs. Le graphisme en 3D est mignon comme tout. Les couleurs sont éclatantes et les détails très fins. Les bruitages sont fort sympathiques. On entend même soupirer quand un couple se rencontre. Pour l'instant, la version reçue n'a que deux modes campagne et réseau. Le peu que j'en ai vu été fort sympathique et très marrant à jouer. Vous assemblez un radeau après avoir découvert la technologie grâce à vos penseurs, puis hop, quelques guerriers et c'est parti ! Vraiment, je crois qu'on va bien s'amuser le mois prochain.

Kika



▲ Faut pas aimer le grand luxe quand on est cromagnon : blé, miel et barbaque de yak sont les seuls plats à longueur d'année.



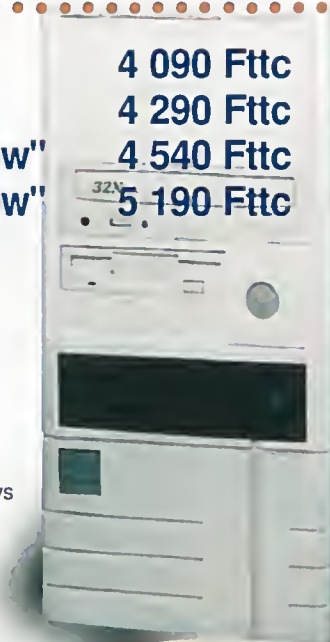
Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
22 magasins en France

configurations AMD K6

AMD K6 266	4 090 Fttc
AMD K6 300	4 290 Fttc
AMD K6-2 300"3D Now"	4 540 Fttc
AMD K6-2 333"3D Now"	5 190 Fttc

Carte mère Soyo Super Socket 7
100 Mhz PCI EIDE UDMA
1 MB Cache Pipeline Burst
32 Mo SDRAM
Disque dur 3,2 Go
Carte vidéo S3 2 Mo
Lecteur disquette, clavier, souris
Moyenne Tour AT
Ecran 14" SVGA coul., B.R.N.E Relisys



configurations Pentium II AT

Pentium II 266 Celeron	4 090 Fttc
Pentium II 266	4 840 Fttc
Pentium II 300	5 190 Fttc
Pentium II 333	6 090 Fttc
Pentium II 350	6 990 Fttc
Pentium II 400	8 340 Fttc

Carte mère PII Aladin + Chipset son
Slot One AGP2X EIDE UDMA
32 Mo SDRAM 10 ns
Disque dur 3,2 Go UDMA 33
Carte vidéo PCI 2 Mo Virge
Lecteur disquette, clavier, souris
Moyenne Tour AT
Ecran 14" SVGA coul., B.R.N.E
(Garantie 1 an/site)

Groupez-vous !!!

De meilleures conditions vous attendent
Remise de 3 % pour 5 configurations
Remise de 5 % pour 10 configurations
Remise de 7 % pour 15 configurations
Nous consulter pour quantités supérieures

EXCEPTIONNEL

à partir de

4.090 Fttc*



configurations Pentium II ATX

Pentium II 266 Celeron	4 890 Fttc
Pentium II 266	5 640 Fttc
Pentium II 300	5 990 Fttc
Pentium II 333	6 890 Fttc
Pentium II 350	7 790 Fttc
Pentium II 400	9 140 Fttc

Carte mère Chipset BX Intel ATX Soyo
Slot One AGP2X UDMA 512 Ko
32 Mo SDRAM 10 ns
Disque dur 4,3 Go Fuji UDMA 33
Carte vidéo AGP 4 Mo SIS
Lecteur disquette, clavier, souris
Moyenne Tour ATX
Ecran 15" SVGA coul., B.R.N.E
(Garantie 1 an/site)

Calculez le prix de vos options :

Relevez le prix de la pièce que vous désirez dans la grille des pièces détachées.
Enlevez à ce prix le prix de la pièce proposée dans la configuration.

Exemple :

Vous désirez remplacer l'écran 14" par un écran 15" de base
écran 15" (1 240 Fttc) - Ecran 14" (940 Fttc) = 300 Fttc prix de l'option

Options sur configurations :

Windows 98 OEM	790 Fttc
Lotus SmartSuite 97 : Word Pro / Approach	
Freelance Graphics / Organiser / ScreenCam	390 Fttc
Pack Office 97 PME / Etudiant	2 090 / 840 Fttc
Home Essentials 98 :	
Word 7 / Works / Money 97 / Encarta + Foot	810 Fttc
Souris Microsoft Intellimouse	160 Fttc
Clavier Natural keyboard Microsoft	390 Fttc

VENTE PAR CORRESPONDANCE

05 62 26 60 01

05 61 55 16 89

SUR PAPIER LIBRE À : HIROSHI GROUP 46 / 52 AVENUE JULES JULIEN 31400 TOULOUSE

Centralisation des appels,
du lundi au vendredi
de 9h à 18h30

Cyc, le fran de H

Peut-on créer un ordinateur aussi intelligent que nous, les humains, cette incroyable entité qui assèche les marais, envoie des robots sur Mars et programme des Doom-like ?

Douglas Lenat y avait cru.

Mais après quatorze ans de recherches coûteuses, son logiciel

Cyc fait des erreurs dignes d'une

Game Boy. C'est fou ce que les humains sont intelligents, au fond !

L'ÉTRANGE
PROFESSEUR
DOUGLAS !!!



'Amérique... ses canyons sauvages, ses motels pour paumés, ses dollars qui coulent à flots... Quand un pays est si riche, les gens ne savent pas toujours quoi faire de tout leur argent. En 1982, plusieurs constructeurs d'ordinateurs, inquiets de la percée des Japonais en matière d'Intelligence Artificielle, avaient créé MCC à Austin (Texas). À la tête de ce consortium, un ancien

amiral, Bobby Inman, se demandait quoi faire des subsides confiés par Apple and co. C'est alors qu'il entendit parler des travaux d'un ingénieur de Stanford (Californie), qui s'était mis en tête de créer un système capable de couvrir "la connaissance humaine".

Douglas Lenat (âgé de 32 ans à l'époque) avait alors reçu un drôle d'appel : «- Cela vous dirait de continuer vos travaux au Texas ?

- Pas plus que cela...

- Et avec une carotte de 25 millions de dollars ?

- Je saute dans le premier avion !»

Lenat caressait, il est vrai, un drôle de projet : créer l'équivalent d'un HAL, l'ordinateur pensant du film «2001». Pour ce faire, Doug avait considéré qu'il fallait amorcer la pompe en enseignant à un ordinateur les bases de la réflexion humaine.

À partir de 1984, grâce aux subventions de MCC, le bon Doug et son équipe d'experts des domaines les plus divers ont entrepris d'alimenter un ordinateur, baptisé Cyc, de milliers de règles de sens commun telles que celles-ci :

- Il faut être éveillé pour manger.
- Les mamans sont plus vieilles que les enfants.
- Il n'est pas possible de se rappeler des événements qui ne sont pas encore intervenus.
- Si vous coupez un morceau de beurre en deux, chaque moitié est un nouveau morceau de beurre. En revanche, si vous coupez une table en deux, aucune des moitiés ne constitue une table.

100 000 mots de base et
près d'un million d'axiomes

Pour Lenat, ces règles qu'il a fallu inculquer à Cyc constituent un fond de connaissance sous-jacent à notre activité intellectuelle. «De telles affirmations sont tellement fondamentales, que si nous les énonçons à une autre personne, elle serait déconcertée ou se sentirait insultée», indique Lenat. Le chercheur ajoute qu'elles ne constituent que des vérités au sein d'un contexte par défaut. Ainsi, une proposition telle que «habituellement, on peut voir le nez des gens mais pas leur cœur» serait presque tout le temps valide, mais pas au cours d'une opération à cœur ouvert !

Pendant des années, les murs des pièces de MCC ont été truffés de feuilles de papier détaillant les raisonnements enseignés à Cyc ou engendrés par ses déductions. Lenat se souvient avoir passé des mois à décortiquer de simples phrases pour en tirer toutes les conséquences. Il a fallu faire comprendre à Cyc qu'il était impossible de se retrouver à Toulouse en deux

gin gaffeur AL...

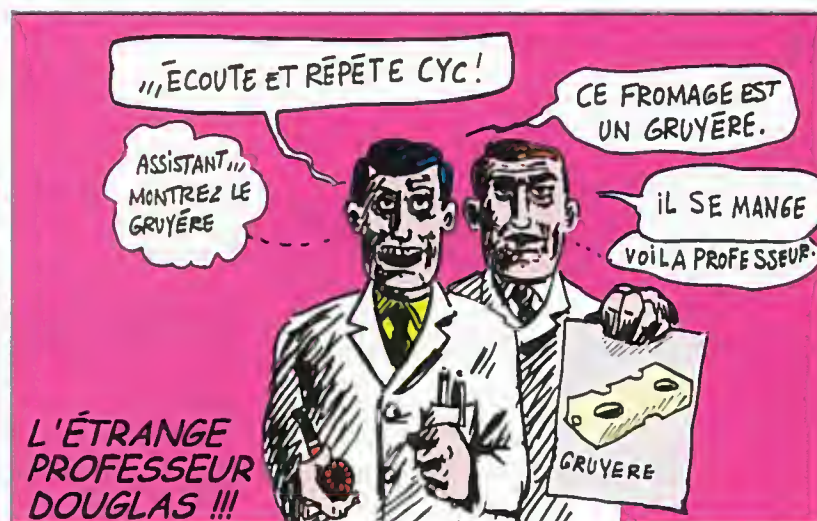
heures si l'on conduit une voiture depuis New York, qu'il n'était pas possible pour Madonna de flirter avec Napoléon, etc.

Ce n'est pas tout. Il a fallu inculquer à la tête d'œuf électronique d'autres subtilités. Dans les phrases : «la police a arrêté les manifestants parce qu'ils craignaient des actes de violence» et «la police a arrêté les manifestants parce qu'ils menaçaient d'actes de violence», vous et moi savons immédiatement que dans un cas, le pronom «ils» s'applique aux policiers et dans l'autre aux manifestants. Faire en sorte qu'un ordinateur comprenne cela est une autre affaire. Lenat cite un cas plus complexe encore. Une phrase telle que «Mary a versé de l'eau dans la théière, puis quand celle-ci a sifflé, elle a versé l'eau dans sa tasse» n'est pas traduisible telle quelle en japonais, cette langue ayant deux mots différents pour l'eau froide et l'eau chaude. Encore faut-il que Cyc ait la clairvoyance de se dire : tiens, tiens, la théière a sifflé... Se pourrait-il que l'eau ait bouilli ?

À partir d'un vocabulaire de 100 000 mots de base, près d'un million d'"axiomes" de sens commun ont été confectionnés au fil des années et introduits dans la base de connaissance de Cyc. La bête de foire a alors déduit des millions d'autres propositions. Il a appris à raisonner en termes de causalité, de temps, d'espace, d'intentions, de contradictions, d'incertitudes et autres caprices de la pensée... Progressivement, Cyc a fait des progrès étonnants. À partir d'une requête telle que «montre-moi des gens heureux», il était capable de produire une image avec pour légende «un homme regarde sa fille apprenant à marcher»¹.

Pourtant, malgré dix ans d'un gavage intensif, Cyc a continué à faire des erreurs étonnantes. Une enquête de «Fortune» effectuée en 1995 rapporte que l'on avait demandé à l'ordinateur de montrer des images de cœurs et qu'il a produit les images de tous les animaux de sa collection. Dans la mesure où ces entités avaient tous un cœur, Cyc était satisfait de sa conclusion. Interrogé sur cette bétise, Lenat a semblé énervé. «Cyc sera toujours faillible. Mais s'il permet à long terme de gagner beaucoup d'argent, l'effort aura valu la peine. Après tout, les humains font aussi des erreurs, mais ce n'est pas pour cela qu'on leur tire dessus ou qu'on leur fait un procès». Mais combien de règles faudrait-il coder pour obtenir une pensée réellement efficace ? Lenat estimait qu'il en faudrait une centaine de millions et plaçait l'échéance vers 2001.

Oui mais voilà... À la fin 1995, le MCC a suspendu ses subventions et Lenat a dû se résoudre à fonder une compagnie indépendante, Cycorp, dont les ambitions ont été revues à la baisse. Lenat explique que son système pourrait notamment aider à la recherche d'informations sur le Web. «Il peut examiner les données, reconnaître les illogismes, les contradictions avec des données d'autres sources, les violations du sens commun.» Nous pourrions ainsi avoir un Yahoo! très smart, qui, lorsqu'on lui demande les écrits de Victor Hugo, évite de rapatrier les pizzerias de l'avenue du même nom. Autres applications envisagées, le tamisage de



fichiers afin d'en faire ressortir ce qui semble incongru. Dixit Lenat : «Dans un fichier de personnel, il va voir que certains employés ont été embauchés alors qu'ils n'étaient pas nés, qu'un employé a plusieurs épouses, qu'un autre a fait des notes de restaurant dans plusieurs villes le même soir». Oh, la cafteuse !

Cyc serait également en mesure d'enrichir les fonctionnalités d'un traitement de texte en examinant les phrases pour en faire ressortir les erreurs logiques. Dans une phrase telle que «Jacques était heureux de reposer ses pieds nus sur la maquette de laine», il estimerait probable que l'on a voulu dire «moquette». Ses suggestions seraient donc plus judicieuses que ces grands comiques appelés correcteurs d'orthographe.

Lenat nous promet aussi des jeux de rôles beaucoup plus réalistes. «Les personnages animés par ordinateur auraient leurs hobbies, leur job, leurs caractéristiques sociales, leurs souvenirs et toutes sortes de connaissances sur leur vie et leur environnement. Ils changeraient subtilement d'humeur selon leurs échanges avec l'utilisateur et les autres personnages.»

Mais le plus important est ailleurs. Cyc devrait jouer un rôle majeur dans les logiciels de reconnaissance de la parole et de traduction automatique, deux domaines encore très loin de la perfection. À la bonne heure ! Mais espérons que ses bêtises n'iront pas jusqu'à créer des incidents diplomatiques.

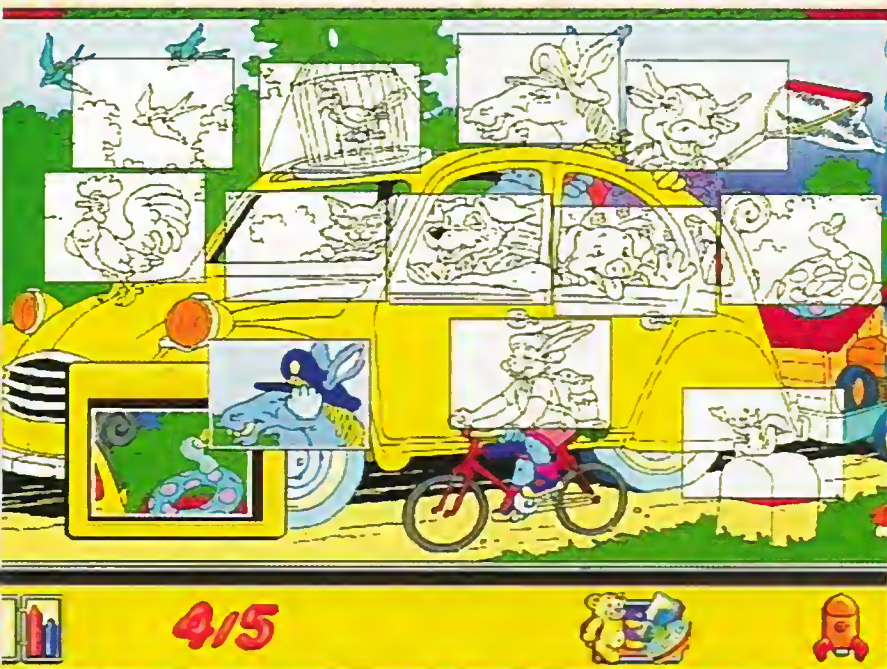
¹ Cité dans «Times» du 25 mars 1996.

◀ Les exemples relatifs au raisonnement de Cyc sont tirés pour la plupart d'une thèse de Doug Lenat écrite dans Communications of the ACM en 1995.



Loisirs

Par Wanda



Atout Clic 4/5 ans

EDITEUR HACHETTE MULTIMEDIA

SUR PC & MAC CD-ROM



Personne pour dire «l'es nul» quand l'enfant se trompe. En revanche, une bonne réponse fait gagner une image et on peut ensuite coller ses images sur le dessin.

Ce tableau, plutôt destiné aux parents, permet de suivre les progrès de l'enfant. Comme vous le voyez, rien n'est laissé au hasard.



Ce mois-ci est définitivement placé sous le signe de la jeunesse. Non que vous soyez des croulons, mais vous devez quand même avoir plus de douze ans, dans l'ensemble, non ? Ce premier titre de la nouvelle rubrique «Petit neveu» s'adresse même carrément aux élèves de maternelle ! Ses grandes qualités, comme pour les six autres titres de la série Atout Clic (du CP à la 6e), sont la richesse, la diversité et la pertinence des activités proposées.

Pour développer tous ces titres, Hachette n'a pas fait les choses à moitié (Hachette ne fait jamais les choses à moitié, on est bien placé pour le savoir) : toute une ribambelle d'enseignants, de pédagogues, d'orthodontistes et j'en passe a été mise à contribution. Le résultat est sobre et efficace. L'interface très simple et le graphisme adopté à chaque âge permettent aux tout petits de s'amuser avec ou sans l'aide de leurs parents, ce qui est déjà une sacrée réussite.

Bref, plus de 100 activités différentes sont disponibles dans ce CD : livres parlants, atelier de graphisme, vrai magnétophone pour s'enregistrer et s'écouter, lecteur de CD audio, théâtre interactif de marionnettes, coloriage, jeu de séquences sonores, atelier de gompons... Sans compter les multiples petits exercices portant sur les chiffres, les formes, l'heure, les mots, les objets, etc. Si l'échec scolaire existe encore dans dix ans, c'est que le multimédia n'aura pas fait son entrée dans tous les foyers.



La Panthère Rose 2 : Destination Mystère

EDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE
SUR PC CD-ROM

Un petit garçon moche et débile a transformé une de ses copines en monstre poilu et puant. La Panthère Rose, molencontreux témoin de cette histoire sordide, n'a pas le cœur de les abandonner à leur sort. L'aventure fait parcourir la Sibérie, l'Israël, l'Indonésie, le Kenya et la Grèce, à la recherche des Ingrédients qui leveront le sort. Ce jeu est très bien réalisé. Les énigmes sont marrantes et pas trop compliquées. Et les voyages fournissent un bon matériel à la découverte de civilisations différentes de la nôtre. Bref, les 8/12 ans devroient adorer.



Vous ramassez des tas d'objets débiles qui serviront tôt ou tard. Le plus chouette est ce «trou noir» qui vous permet de naviguer entre les pays.

En Quête de Maths avec Aladdin

EDITEUR DISNEY INTERACTIVE
SUR PC & MAC CD-ROM



Il est sacrement fort, ce Génie : réussir à faire marrer les mêmes ovèc du calcul, du raisonnement logique, ou des tableaux à double entrée, c'est vraiment pas à la portée de tout le monde ! La magie des personnages Disney, une fois de plus, fait des miracles. Et avec ses 18 activités différentes et ses 3 niveaux de difficultés, ce logiciel couvre allègrement le programme de cinq ans d'école primaire. A acheter d'urgence aux incanditannels d'Aladdin.



Pouce Pouce : Voyage dans le temps

EDITEUR GT INTERACTIVE
SUR PC & MAC CD-ROM

Cette adorable petite voiture animée a un succès fou auprès des plus jeunes. Même ceux qui ne savent pas encore lire ni écrire adorent cliquer sur tous les éléments du décor, juste pour déclencher les lannes d'animations débiles qu'il cache. Mais ce sont les 6/8 ans qui s'éclatent le plus avec l'aventure proposée : la machine à voyager dans le temps du professeur Eclair, qui se dérègle et happe le chien Peps et les affaires d'école de Pouce Pouce, les disséminant aux quatre coins du temps. Evidemment, n'écoutez pas votre courage, vous foncez à leur recherche. Préhistoire, moyen-âge, Far West et futur : il faut explorer de fond en comble tous ces univers. Et chaque voyage est matière à se faire de nouveaux capains, à utiliser de nouveaux objets, à résoudre de nouvelles énigmes, à jouer à de nouveaux jeux (puzzles, coloriages, marplans, etc.) et à apprendre de nouveaux mots. Etape suivante : Myst.



Le tableau de bord de Pouce Pouce fait aussi office d'inventaire.

TEST CONSOLE

Tel une perfide vipère, me voici de retour, prêt à cracher mon venin sur tous et toutes. Avec moi, les absents ont toujours tort. Mais pourquoi suis-je aussi fourbe ? Mhhh, je préfère qu'on parle de moi en mal que pas du tout.

Par Kendy

Rival School

EMBROUILLES EN RÉCRÉATION - JOUEURS TÊMÉRAIRES - PLAYSTATION

Les colléges au Japon ne sont pas remplis que d'étudiantes esbiennes et de profs masculins excessivement pervers et bien membrés. Pour preuve, Rival School nous propose de joooolies embrouilles entre étudiants musculeux.

Une fois n'est pas coutume, Capcom nous pond un jeu inédit, loin des incessants remakes de Street Fighter. En effet, le soft propose un nouveau système qui permet de jouer en quatuor. En fait, vous choisissez deux combattants que vous pourrez intervenir entre chaque round. Parfois le second personnage interviendra pour vous prêter main-forte lors de séances de roassage particulièrement hard. Si techniquement Rival School ne cassa pas des briques (textures grossières, pas de haute définition, décors en 2D...), il demeure cependant très ludique du fait de son excellente jouabilité et de sa maniabilité exemplaire. De plus, le nombre de combattants est élevé (20 au total), allant du proviseur au joueur de base-ball, et propose un nombre effarant d'équipes différentes. Et puis pour ceux qui en veulent toujours plus, la titre offre aussi la possibilité de créer son propre étudiant belliqueux en déterminant non seulement son aspect physique mais aussi son style de combat (et pourquoi pas sa préciosité). Ah oui, j'oubliais : vous retrouverez tout de même la très bourgeoise Sekure (de la série des Street Zero) en guest star dans le jeu. Comme quoi l'obsession de Street Fighter chez Capcom est plus que freudienne. Cela n'empêche que ce soft est divinement classieux...

EDITEUR CAPCOM
GENRE BASTON
MEMORY CARD
OUI

NOMBRE DE JOUEURS 1 A 2
NIVEAU DE DIFFICULTÉ
MOYENNE
CONTINUES INFINIS

TECHN 75 DESIGN 78 INTERET 85



Banjo-Kazooie

LES ZANIMAUX SAUVENT LE MONDE - TOUS JOUEURS - NINTENDO 64

Le nouveau jeu de Nintendo est un soft de plates-formes. Quoi le plus banal, me direz-vous ?



Ne vous fiez surtout pas au début de ce test ridicule. Je sais, je joue les blasés mais je ne peux m'en empêcher. En effet, pour tout vous dire, sans détours, cash, à froid... Banjo-Kazooie détrône largement Mario 64. Déjà, les protagonistes sont plus intéressants à manier, puisque l'ours Banjo peut se servir de son pote l'autruche de différentes manières : en bouclier, pour planer, pour tirer des œufs mortels, pour piquer sur les ennemis. En bref, nos compères ont de la ressource lorsqu'ils sont ensemble. En plus, l'aventure n'est pas linéaire comme dans Mario 64 (dans lequel vous tournez en rond pour progresser), car on assiste à de perpétuels rebondissements qui relancent l'intérêt du jeu. De plus, la réalisation est à la hauteur des possibilités graphiques de la N 64, avec un environnement 3D de qualité et des vues variées. Doté d'animations amusantes et détaillées, le jeu rame cependant parfois légèrement lorsque trop de polygones s'affichent à l'écran. Mais je vous rassure tout de suite, cela ne nuit en rien à la jouabilité du titre. En fait, Banjo-Kazooie est une bien agréable surprise en cette période de vache maigre pour la N 64. B-K, meilleur jeu de plates-formes, toutes machines confondues ? En tout cas, on n'en est pas bien loin.

EDITEUR NINTENDO
GENRE PLATES-FORMES
MEMORY CARD NON

CONTINUES SAUVEGARDE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ
MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS 1

TECHN 87 DESIGN 88 INTERET 88

COMPILÉ DE LA MORT - PLAYSTATION



Encore et encore un jeu de baston... Les consoles ne savent donc faire que ça ? Mais qui s'en plaindrait, puisque les PC ne tiennent pas la route dans ce domaine...

Fatal Fury Real Bout Dominated Min

Bon, pour la petite minute du docteur Cyclopède, sachez que Fatal Fury est une longue série sortie d'abord en arcade puis sur consoles. Ainsi, Fatal Fury Real Bout Dominated Mind (ouf ! I) est donc le dernier opus qui rassemble tous les personnages de la saga (un total de 22 keums tous aussi bien sapés les uns que les autres). Malgré sa réalisation en 2D, le titre dégage une sacrée énergie avec ses coups spéciaux «en-veux-tu-en-voilà» et son système de barres de pouvoirs. De plus, les furies ont été simplifiées pour le bonheur des handicapés du paddle, ce qui le rend particulièrement aussi accessible que l'ex-meuf de Casque Noir (c'est pour vous dire...). Et puisque nous sommes dans la surenchère, vous pouvez ajouter à cela une intro en dessins animés réalisée tout spécialement pour la PlayStation, ainsi que plusieurs modes de jeu en Tong, histoire que vous ne soyez pas lésés. Bon, je ne trouve plus d'arguments pour vous convaincre, alors croyez-moi sur parole : FFRSDM, c'est de la balle ! Maintenant la question est de savoir si vous pouvez me faire confiance. Ha ! Ha ! Ha !



ÉDITEUR SNK
GENRE BASTON
MEMORY CARD
OUI

NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2
NIVEAU DE DIFFICULTÉ
MOYENNE
CONTINUES INFINIS

TECHN. 82 DESIGN 84 INTERET 86



V-Rally

NOUVEAU PASSE-TEMPS POUR LES GOGUES - TOUS JOUEURS - GAME BOY



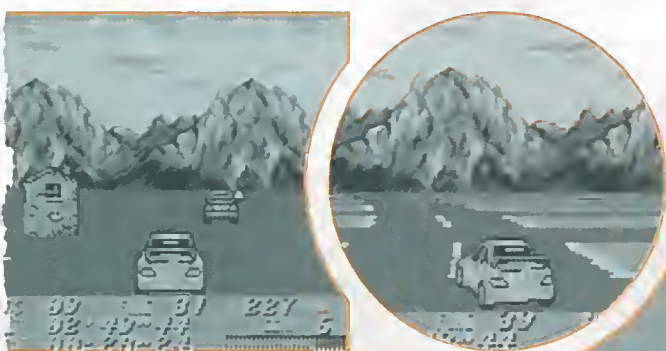
V-Rally sur Game Boy détruit littéralement Gran Turismo sur PlayStation. Bien sûr, je rigole et il est 2 h 06 du matin...

Bien entendu, ne vous attendez pas à la réalisation de la version PlayStation sur la portable 8 bits de Nintendo. Mhhh... c'est dur de manger des cigarettes russes et de réfléchir. Voilà j'ai trouvé : en fait, V-Rally sur Game Boy rappelle le défunt Out Run sur Megadrive. Les clips de M6 sont vraiment minables (NDRC : Et ceux de MCM super minables). L'effet de vitesse est très bien rendu, grâce à des zooms techniquement nickel quand on les compare à ceux de F1 Race par exemple sur la même machine. Rhâa ! Encore ce clip pourri de Silmarils ! La voiture est très maniable et procure un réel plaisir de conduite. De plus, la lisibilité est l'un des points forts du jeu, quand on connaît la qualité de l'affichage de la Game Boy. Qu'est-ce qu'il y a sur les autres chaînes ? Les modes Championship et Arcade vous permettront de vous transcender dans les gogues pour peu que vous n'ayez plus l'infâme Tetris à vous mettre sous la dent. Ah, c'est naze TF1 ! V-Rally devient donc la référence en matière de courses de voitures, coupant l'herbe sous les pieds de F1 Race. Je peux enfin dormir...

ÉDITEUR INFOGRAMMES
GENRE COURSE DE
BAGNOLES
MEMORY CARD PFFFI

NOMBRE DE JOUEURS 1
CONTINUES INFINIS
NIVEAU DE DIFFICULTÉ
MOYENNE

TECHN. 90 DESIGN 88 INTERET 85





Pourquoi choisir entre 2D et 3D quand on peut tout avoir ?



Avec Mystique G200, fini les compromis !

Accélérez vos applications 2D, 3D et vidéo à vitesse grand V.

Etes-vous prêt ? La nouvelle carte graphique Mystique G200 va vous faire redécouvrir l'univers explosif de la 3D et vous plonger dans un réalisme à vous couper le souffle ! Pour cela, Matrox a développé deux technologies révolutionnaires : le « 3D rendering engine » du processeur MGA-G200 qui donne vie à tous les effets spéciaux 3D, et la technologie exclusive dite du Vibrant Color Quality qui illumine les couleurs. Avec Mystique G200, l'accélération 3D magique porte un nom.

Mais ce n'est pas tout ! Vous voulez le meilleur en 3D mais aussi en 2D et en vidéo ? Mystique G200 vous l'offre, preuve à la clé : la bureautique sous Windows, la retouche d'image en vraies couleurs 24 bits, la navigation sur Internet en hautes résolutions, la lecture vidéo MPEG1 et MPEG2 fluide en plein écran et l'affichage de vos applications sur votre téléviseur. Avec Mystique G200 tout est possible ! Vous pouvez même faire évoluer votre PC avec une gamme complète d'extensions multimédias pour accéder au montage vidéo, à la télévision sur PC et aux titres DVD. Avec Mystique G200, fini les compromis... exigez tout !

➤ Pour en savoir plus, surfez sur le site web Matrox www.matrox.com/mga ou contactez notre service info produits au 01 45 60 88 66

Mystique G200

Accélération pour les applications 2D familiales et les jeux 3D

1190 FTTC

Extension de mémoire 8Mo 360 FTTC

Rainbow Runner G-Series

Carte fille pour le montage vidéo et tuner TV
Disponible Q3' 98

Matrox DVD Video

Module DVD pour Mystique G200
Disponible Q3' 98

590 FTTC



REDJACK

*Embarquez pour une grande
aventure en 3D.*

LA REVANCHE DES PIRATES



**PC
CD
ROM**

